Gamecube | Xbox | Playstation 2 | GBA

5/2003 11. Jahrgang / Ausgabe 115

Österreich € 3,80 / Schweiz sfr 6,50 / BeNeLux € 4,00 / Italien € 4,60 / Spanien € 4,60 € 3,35

MAN!AC

DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE

Schwerterklirren auf PS2

ONIMUSHA 3

Blutige Zeitreise: Vom Nippon-Samurai zum schießwütigen Großstadt-Cop

Metal Gear Solid im Weltall

STARCRAFT GHOST

SciFi-Hit für alle Konsolen

FABLE

Innovativ, pompös, monumental: Grenzenlose Freiheit für Xbox-Abenteurer

Insider-Report

Traumjob Spiele-Designer

Euer Weg zum Entwickler-Star

FINAL FANTASY X-2

Rollenspiel-Zukunft: Die fertige Japan-Version in allen Details

83% Breath of Fire 5 87% Xenosaga 71% .hack: Infection




Lucia
darkness
Lucia
CAPCOM
DIESEL
PlayStation®2
devilmaycry2.co.uk

Und neu, der Jump 'n Run Hit

SONIC ADVANCE 2

für den GAME BOY ADVANCE™

NINTENDO GAMECUBE





GIB MIR SIEBEN

1 Sonic the Hedgehog 1 **2** Sonic the Hedgehog 2 **3** Sonic the Hedgehog 3
4 Sonic 3D Blast **5** Sonic & Knuckles **6** Dr. Robotnik's Mean Bean Machine
7 Sonic Spinball

Hol dir die Sonic Mega Collection mit den sieben besten SONIC-Klassikern aller Zeiten

Jetzt frisch aufgemöbelt für den Gamecube. Der gleiche Spielspaß wie damals, jetzt aber mit 16,7 Millionen Farben, 16bit-Sound und geheimen Bonus-Games und Special-Features!

Distributed by

SEGA

INFOGRAMES



www.sega-europe.com

THE NEW GENERATION

Wie in vielen anderen Bereichen spielen Zyklen in der Videospiel-Branche eine wichtige Rolle: Die MAN!AC landet jeden Monat druckfrisch in Eurem Postkasten oder beim Zeitschriftenhändler, Electronic Arts, Konami wie Sega versorgen die Zockergemeinde in penetranter Regelmäßigkeit mit Sport-Updates und etwa alle fünf Jahre stehen wir uns vor Fachgeschäften, Elektronik-Märkten & Co. die Füße platt, nur um ein Gerät der heißersehnten neuen Konsolen-Generation in die vor Aufregung zitternden Arme schließen zu können. Nehmen wir die dienstälteste Hardware der so gern als 'Next-Generation' titulierten Ära – Sonys Millionen-Seller PS2 – als Bezugspunkt, wird demnach 2005 mit der Playstation 3 die nächste Runde im Kampf der Spielemaschinen eingeläutet. Sollte es in zwei Jahren tatsächlich so weit sein, erleben wir den wohl härtesten Schlagabtausch der noch jungen Videospiel-Geschichte: Sowohl Microsoft als auch Nintendo haben bereits bekräftigt, dass ihre Xbox- und Gamecube-Nachfolger parallel zum PS3-Start in den Läden stehen – einen Zeitvorteil wollen die Konkurrenten Sony diesmal nicht gönnen.

Über die Spezifikationen und das Aussehen der 'New Generation'-Konsolen kursieren zurzeit tonnenweise Gerüchte, Halbwahrheiten respektive hübsch anzusehende Fotomontagen. So sollen beispielsweise 72 Prozessoren die Rechenleistung der PS3 im Vergleich zum noch immer nicht ausgereizten Vorgänger um den sagenhaften Faktor 1.000 erhöhen – Xbox2 und Nintendos Gamecube-Nachfolger stehen in diesem Punkt bestimmt nicht hinten an. Ohne Zweifel wird dieser immense technische Sprung (so er denn in der Größe stattfindet) neue Grafik-Dimensionen erschließen: Das was heute noch als vorberechnete FMV-Sequenz in Spielen auftaucht, ist mit den New-Generation-Konsolen vielleicht schon bald alltägliche Echtzeit-Realität. Bleibt nur zu hoffen, dass die enthusiastischen Hardware-Ingenieure nicht die Programmierbarkeit ihrer Hightech-Maschinen aus den Augen verlieren. Wenn Einarbeitungszeit sowie die Konstruktion der 3D-Optik schon mehrere Jahre verschlingen, bleiben Kreativität und Mut zu frischen Konzepten auf der Strecke – schließlich müssen die Entwickler auch wirtschaftlich denken.

"Final Fantasy – Die Mächte in Dir" (Square, 2001)







PS3, Xbox2 und der Gamecube-Nachfolger Nexus (von oben nach unten) – entworfen von kreativen Videospiel-Anhängern.

MEINUNG DES MONATS

Kreuzt Eure Meinung auf dem Coupon an, klebt ihn auf eine Postkarte und ab geht's damit an:

Cybermedia Verlag
Meinung des Monats
Wallbergstr. 10, 86415 Mering

Einsendeschluss ist der 9. Mai 2003.
Alternativ könnt Ihr eine E-Mail (samt vollständiger Adresse!) an leserpost@maniac.de senden. Unter den Teilnehmern verlosen wir je ein Spiel für PS2, Xbox und NGC. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Das Umfrage-Ergebnis findet Ihr jeden Monat auf den Leserbriefseiten.

PS3, Xbox2 und der Gamecube-Nachfolger – 2005 steht die nächste Hardware-Generation ins Zockerhaus.

Wie steht Ihr zum Thema New-Generation-Konsolen? Seid Ihr mit der aktuellen Hardware (sprich: PS2, Xbox & Gamecube) vollauf zufrieden oder könnt Ihr es kaum erwarten, die neuen Geräte in Händen zu halten?

MAN!AC-MEINUNG NR. 7

- (A) Ich bin mit meiner aktuellen Konsole vollauf zufrieden.
- (B) Kommt darauf an, was sie Neues bieten.
- (C) Ich kann es kaum erwarten, die neuen Konsolen mein Eigen zu nennen.

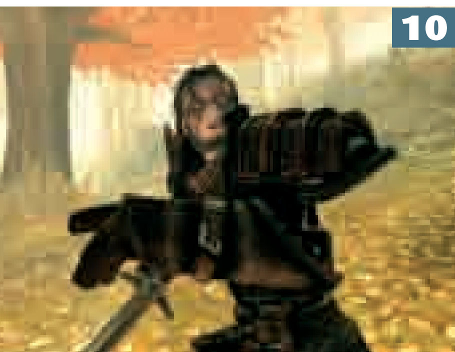
Ich besitze

○ PS2 ○ Xbox ○ NGC ○ GBA

INHALT



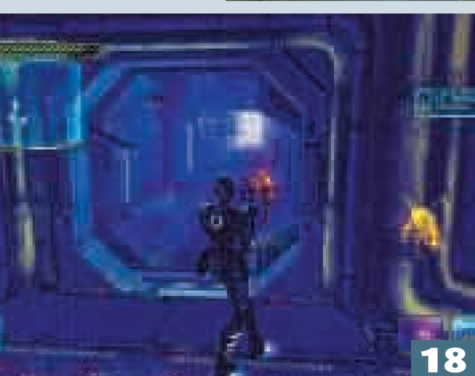
Edler Samurai trifft auf bärbeißigen Franzosen: Capcoms Horror-Schlachtplatte **Onimusha 3** überrascht mit neuem Story-Konzept. **14**



10 MAN!AC reist ins Reich der Fantasie: Wir nehmen **Fable**, das bislang wohl aufwändigste Konsolen-Rollenspiel, genau unter die Lupe und plaudern mit den Entwicklern.



Electronic Arts zieht in den Konsolenkrieg: Ein erster Ausblick auf die Action-Granate **Medal of Honor: Rising Sun**. **16**



18 Brandheiße Neuigkeiten: MAN!AC spielt den SciFi-Kracher **Starcraft: Ghost** zum ersten Mal Probe.



24 Mit Yuna, Rikku und Paine auf Schatzsuche: Exklusive Spieleindrücke zu Squares heißersehntem **Final Fantasy X-2**.

PREVIEWS

AKTUELL

FEATURES

SERVICE

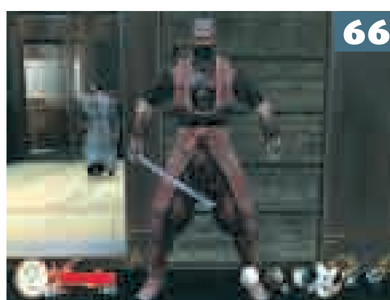
RUBRIKEN

PAL-TESTS

IMPORT-TESTS



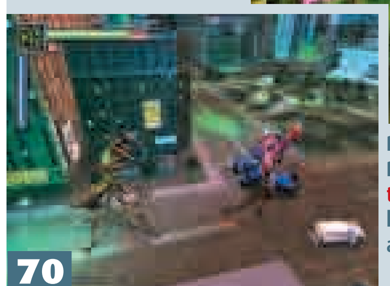
54
Mann aus Stein hilft vorlauter Rockgöre: Sonys Fantasy-Abenteuer **Primal** lockt mit vier riesigen Fabelwelten – reicht's für die Genre-Krone?



66
Harte Kost für Schattenkrieger: **Tenchu: Wrath of Heaven** schleicht sich auf den Ninja-Thron.

58
Aufregend oder erregend? **Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball** legt auf dem MAN!AC-Prüfstand alle Geheimnisse offen.





70
Riesenradau: Bei der PS2-Keilerei **War of the Monsters** bleibt kein Stein auf dem anderen.

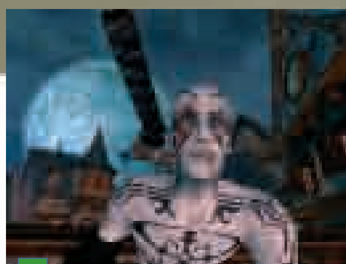


46
Ein Fest für Import-Spieler: Namcos Science-Fiction-Meisterwerk **Xenosaga Episode 1** stellt sich der MAN!AC-Qualitätskontrolle.

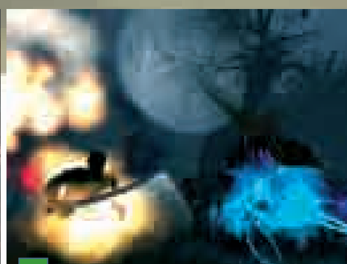
Fable

Brillante Fantasy-Kost aus westlichen Gefilden: MAN!AC liefert alle Infos und Details zu Big Blue Box' mit Hochspannung erwartetem Rollenspiel-Monstrum





XB Gezeichnet: Der Held lässt sich mit schicken Tattoos verzieren.



XB Da brennt der Wald: Euer Zauberspruch sorgt für furiose Lichteffekte.



XB Mit dem Kopf voraus: Rüde Krieger nutzen fiese Nahkampf-Attacken.

An Peter Molyneux scheiden sich die Geister: Gilt der Brite bei den einen als geniale Software-Koryphäe, meckern andere über seine selbstbewussten Aussagen am Rande zur Überheblichkeit. Doch ungeachtet aller Kontroversen um seine Person gelingt es dem "Populous"-Erfinder, fähige Entwickler für seine Spieleschmiede Lionhead (siehe Kasten) zu rekrutieren. So auch beim Bruderpaar Dene und Simon Carter, den Gründern von Big Blue Box: Die ehemaligen Bullfrog-Mitarbeiter sorgten nicht nur mit ihrer humorigen wie informativen 'Diary'-Kolumne in dreizehn MAN!AC-Ausgaben für Kurzweil, sondern werkeln mit "Fable" an einem der wohl potentesten Xbox-Titel überhaupt. Ein Grund mehr für uns, nochmals mit den Autoren des genannten Tagebuchs (das wir hiermit abschließen) zu plaudern und Euch einen detaillierten Einblick in die aktuellsten Entwicklungen des kommenden RPG-Knallers zu geben.

Einsame Entscheidung

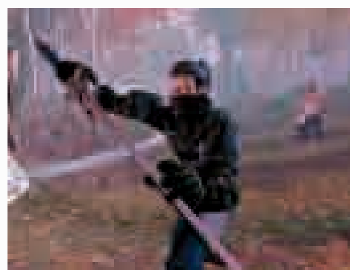
Es ist was faul im Lande Albion: Die Heimat Eures zu Beginn noch kindlichen Alter Egos wandelt sich schleichend zu einem Ort voller blutrünstiger Biester und machtbesessener Ritter. Als bei einem hinterhältigen Überfall letztlich auch noch Familie und Hündchen des "Fable"-Protagonisten abgemurkst werden, ist Eure Zeit gekommen – Albion braucht einen Helden. Warum wir Euch nicht mehr von der Hintergrundstory berichten? Ganz einfach: Anders als beispielsweise in Squares "Final Fantasy"-Reihe, wo Ihr strikt einer linearen Geschichte folgt, dient der "Fable"-Plot lediglich als vages Grundgerüst. Dementsprechend wird viel Wert auf die Freiheit des Spielers gelegt: Wer seinen Recken im Stile eines unmoralischen Banditen durch die Polygon-Auen ziehen lassen will, wird hier ebenso glücklich wie der friedliebende Prinzessinnen-Retter. Derartige Individualität findet ihre Entsprechung im optischen Erscheinungsbild Eures Konterfeis: Während rüde Kriegernaturen zusätzlich zum automatischen Alterungsprozess (inklusive Falten und grauer Haare) unweigerlich mit Narben sowie Muskelpaketen durchs Land ziehen, lassen sich Bildschirm-Zauberer respektive feige Diebe problemlos an ihrer schmächtigen Statur erkennen. Reichen selbst diese Eigenheiten noch nicht aus, lasst Ihr Euch vom örtlichen Tattoo-Experten einen markanten Hautschmuck verpassen oder kauft beim Krämer schicke Klamotten.

Freund oder Feind?

Im Gegensatz zur heimischen Barbie-Puppe dient die Bastelei am Polygon-Abbild allerdings nicht nur Eurer Schaulust, sondern beeinflusst darüber hinaus das Verhalten sämtlicher KI-Charaktere: Seid Ihr ergo als finsterer Hüne unterwegs, ergreifen ängstliche Mütterchen schnell die Flucht.

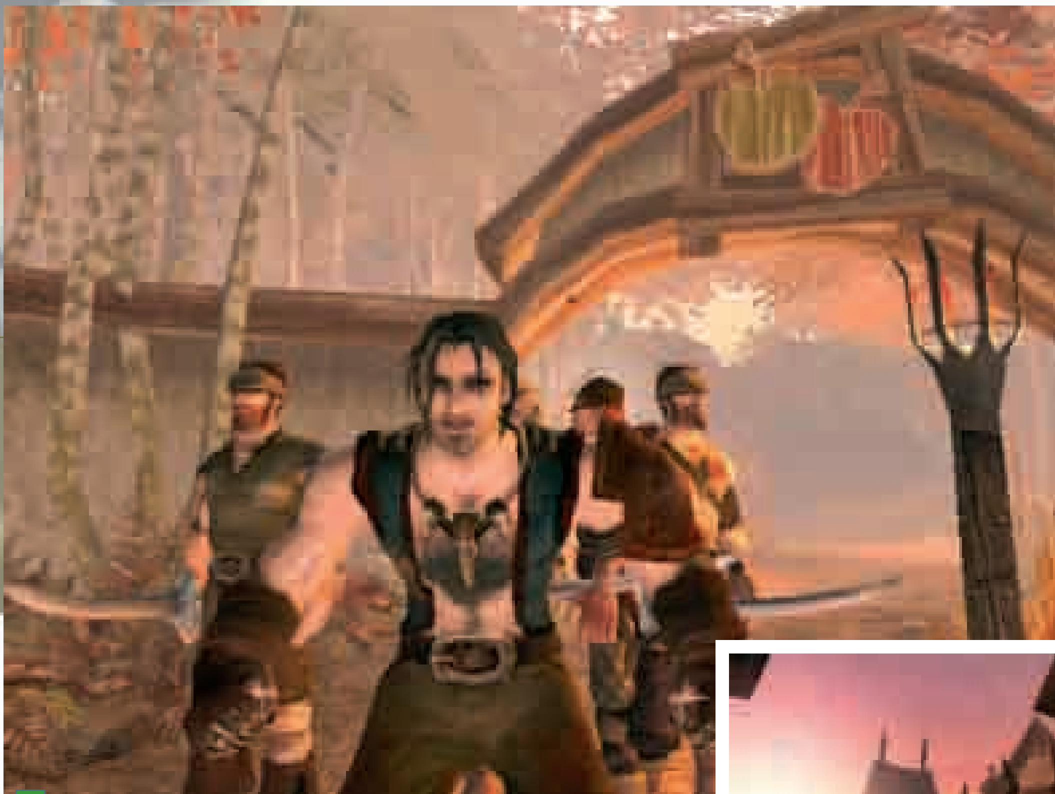


XB Im Fantasy-Mittelalter ging's ruppig zu: Bei den zahlreichen Action-Keilereien fließt schon mal Blut – oder Euer Widersacher geht in Flammen auf.

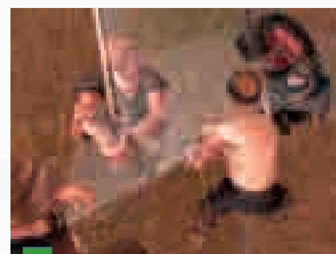




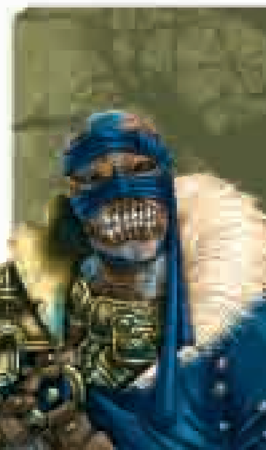
XB Parallel-Dimension: Wendet Ihr Magie an, wird die Zeit angehalten.


XB Alles hört auf mein Kommando: Hat sich Euer Recke einen achtbaren Ruf erarbeitet, rekrutiert Ihr schlagkräftige Anhänger – der nächste Kampf kann kommen.

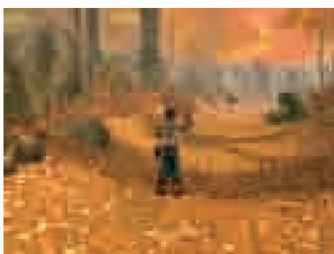

XB Böser geht's kaum: Wer gemeine Dinge tut, endet als Meuchelmörder.


XB Kreuzt die Schwerter: Kämpfe laufen bei "Fable" strikt in Echtzeit ab.


XB Grandios: Bei der Level-Gestaltung haben sich Big Blue Box selbst übertroffen.



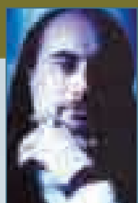
Bei hageren Burschen sind die Dorfbewohner dagegen eher zu einem Plausch bereit. Die realistischen Reaktionen des "Fable"-Volks gehen gar soweit, dass Euer Recke sich im Verlauf des epischen Abenteuers einen Ruf erarbeitet, der ihm vorauseilt. So könnt Ihr durchaus auf einen Tattergreis treffen, dessen Sohn von Euren Heldentaten geschwärmt hat. Oder aber der alte Mann lacht Euch schallend aus, weil Ihr zu einem früheren Zeitpunkt vor einer Räuberbande weggerannt seid. Damit diese schier unendlichen Möglichkeiten niemals die Spiel-Balance aus den Angeln heben, greifen Big Blue Box auf ein innovatives System zurück: "Wir haben die Story in aneinandergereihte 'Bubbles' aufgeteilt. Der Spieler kann innerhalb dieser Blasen tun und las-




XB Staunt nicht über den schönen Wald (oben) – er ist ein Hinterhalt.

"Erwartet um Gottes Willen keinen Lava-Level von uns!"

MAN!AC im Gespräch mit dem "Fable"-Erfinder und Big-Blue-Box-Chef Dene Carter



MAN!AC: Warum habt Ihr den anfänglichen Namen "Project Ego" nicht beibehalten und ihn plötzlich in "Fable" geändert?

Dene Carter: Wir mochten den alten Titel, brauchten aber eine griffigere Bezeichnung. Der Name "Fable" gehörte seinerzeit zu unseren ersten Ideen, war aber im Besitz von jemand anderem. Als die Marke dann überraschend doch erhältlich war, griffen wir zu.

MAN!AC: Wie arbeitet Ihr mit Peter Molyneux zusammen, welchen Part übernimmt der Entwickler-Guru?

Dene Carter: Peter hat seine Finger überall. Wir sprechen vorwiegend mit ihm, wenn es um geschäftliche bzw. finanzielle Dinge geht, weil er schließlich der Boss von Lionhead ist. Aber auch in Sachen Spieldesign stellt er eine große Unterstützung dar: Peter kann komplizierte Prozesse auf geniale Weise in verständliche Formen bringen. Wir sind also sehr glücklich, mit ihm arbeiten zu können.

MAN!AC: Welche Spiele oder Filme haben die Entwicklung von "Fable" beeinflusst?

Dene Carter: Mit Sicherheit andere Titel, als man denkt: "Tamagotchi", "Die Sims", "Black&White", "Nethack" und sogar das indizierte "House of the Dead". Außerdem sind wir große Fans von "Zelda", "Final Fantasy" und "ICO". Letztlich versuchen unsere Entwickler aber wie wahnsinnig, diese Spiele nicht bloß zu kopieren, sondern etwas Neues zu erschaffen. Was die Filme angeht: Den Humor leihen wir uns von Monty Python, die Atmosphäre dagegen von "Sleepy Hollow".

MAN!AC: Wie stehst Du zur Diskussion über Gewalt in Videospielen? Werden Kinder von der virtuellen Unterhaltung verdorben?

Dene Carter: Die Jugend hat auf der ganzen Welt schon immer 'Cowboy und Indianer' miteinander gespielt, niemand kritisiert das. Respektierte Geschäftsmänner ballern in ihrer Freizeit mit Gotcha-Knarren rum. Es wird Zeit, dass Gewalt endlich als Teil unserer Kultur akzeptiert wird, den wir zum Glück kanalisieren können. Man sollte damit aufhören, neue Technologien zu verteufeln, denn der Drang nach Gewalt steckt tief in uns selbst.

MAN!AC: Warum erscheint "Fable" ausschließlich für die Xbox?

Dene Carter: Wir wollten unbedingt einen Konsolen-Titel entwickeln. Und Microsofts Xbox ist die einzige aktuelle Plattform, welche unseren technischen Vorgaben entspricht. "Fable" benötigt nämlich zwingend eine Festplatte, um all die vielen Daten speichern zu können. Ich möchte gar nicht daran denken, wie eine eventuelle Konvertierung aussehen könnte.

MAN!AC: Erzähl' uns doch mal etwas über die verschiedenen Landschaften.

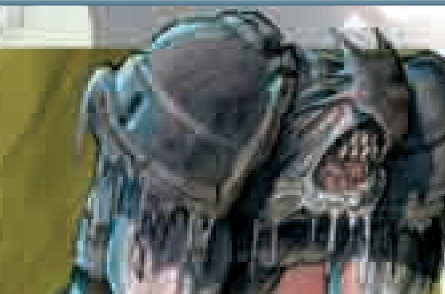
Dene Carter: Wir haben besonders darauf geachtet, dass sämtliche Umgebungen detailliert und in ihrer Thematik stimmig sind – inklusive Wetter- und Tageszeitenwechsel. Es gibt verwunschene Wälder, felsige Küsten und riesige Städte. Erwartet aber um Gottes Willen keinen Lava-Level von uns.

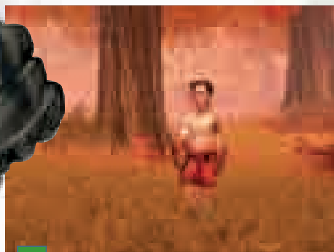
MAN!AC: Welches Feature von "Fable" gefällt Dir am besten?

Dene Carter: Die unterschiedlichen Reaktionen der KI-Dorfbewohner. Es verleiht dem Spiel ein einzigartiges Flair, dass überall friedliebende Kerle und psychopathische Idioten rumlatschen, die alle ihr Verhalten auf die Reputation des Spielers abstimmen.

MAN!AC: Welchen Konkurrenztitel siehst du als interessantesten Herausforderer an?

Dene Carter: Ich freue mich wahnsinnig auf "ICO 2". Der erste Teil war ein atemberaubendes, minimalistisches Meisterstück. Bin sehr gespannt, ob die Entwickler noch einmal so etwas Fantastisches erschaffen können.





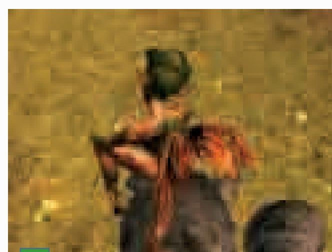
XB Süß: Zu Beginn streift Ihr als friedliebendes Kind durch die Lande.



XB Horror à la "Fable": In finsteren Höhlen und verwunschenen Kerkern trefft Ihr auf untotes Gesindel wie diesen klapprigen Skelett-Soldaten.



XB Ringelpiez mit Anfassen: Damit alle Gefechte fair bleiben, greifen Eure Widersacher brav hintereinander an – gleich ist der nächste Gauner dran.



XB Bizarr: Unter den Monster-Kreationen gibt's einige seltsame Gestalten.

sen, was er will. Lediglich Ein- sowie Ausgänge der Story-Bereiche sind festgelegt", erklärt Dene Carter sein cleveres Konzept. Dass Ihr Euch in den riesigen Abschnitten dennoch nicht verlauft, ist einem komfortablen Journal samt Quest-Erklärungen und Level-Karte zu verdanken.

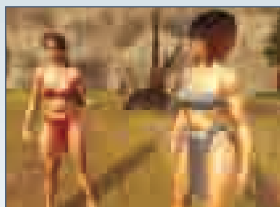
Pausenlose Keilereien

Eines dürfte jedoch trotz aller spielerischer Ungezwungenheit klar sein: Wer die unterjochte Fantasy-Welt erlösen will, kommt nicht ohne handfeste Scharmützel an sein Ziel. Und auch hier halten sich die Entwickler nicht etwa an Genre-Konventionen: Sämtliche Kampfeinlagen laufen in Echtzeit ab und erinnern an Beat'em-Ups wie "Soul Calibur" – mit dem feinen Unterschied, dass Ihr Euch mit mehreren Feinden gleichzeitig balgt. Wer das aus "Diablo" bekannte Ansammeln von Waffen bzw. Items sucht, wird aber enttäuscht: Der gemeine "Fable"-Heroe beschränkt sich auf wenige, dafür aufrüstbare Klingen. Passend zum actionreichen Ansatz müssen Rollenspiel-Veteranen zudem auf komplizierten Zahlensalat verzichten: Mit Geschick, Stärke und Willenskraft (zum Zaubersprüche aufsagen) besitzt Ihr nämlich nur drei Grundwerte, die sich analog zu Eurer Vorgehensweise automatisch weiterentwickeln – dröge Punkteverteilerei entfällt. So kann man sich vollkommen aufs Abmurksen der vielfältigen Widersacher konzentrieren: Abtrünnige Ganoven wollen Euch abstechen, wuschelige Erdtrolle gieren nach Frischfleisch und Hexen nerven mit magischem Schnickschnack. Apropos Hexen: Bei der Gestaltung ihres Universums ließen sich die Programmierer von osteuropäischer Märchenkultur inspirieren. Dene Carter hierzu: "Uns war klar, dass sich viele Leute von den Sub-Tolkien'schen 08/15-Szenarien gelangweilt fühlen. Wir wollen zurück zur Wurzel der Fantasy-Unterhaltung und eben jenen schaurigen Geschichten, die man sich am Lagerfeuer erzählt, mit digitalen Mitteln neues Leben einhauchen." Nach den bisherigen Eindrücken kann dieses Experiment als gelungen bezeichnet werden: Egal ob nun ein lauschiges Elfen-Dorf oder finstere Monsterhöhlen – sämtliche Umgebungen strotzen nur so vor Detailverliebtheit. Unser Fazit: Rollenspiel-Anhänger und alle die's werden wollen, sollten sich den nächsten Januar ganz dick im Kalender anstreichen – da kommt etwas wirklich Großes auf uns zu. *tk*

▪ ▪ ▪ Hans Dampf in allen Software-Gassen ▪ ▪ ▪

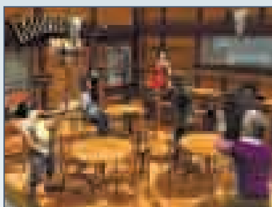
Die Projekte der Spieleschmiede Lionhead bergen allesamt Hit-Potenzial

Als ob der Rollenspiel-Kracher "Fable" nicht schon genug wäre, basteln die Satelliten-Studios von Lionhead gleich an vier weiteren hochinteressanten Titeln. Xbox-Besitzer freuen sich auf das prähistorische Abenteuer "B.C.": Als Anführer eines Neandertaler-Stammes seid Ihr für Wohl wie Überleben Eures Volkes verantwortlich und liefert Euch blutige Kämpfe mit gigantischen Dinosauriern. Unterdessen werkelt "Tempest 2000"-Urheber Jeff Minter am Cube-exklusiven Ballerspektakel "Unity", das mit abstrakter Psycho-Optik sowie spaciger Soundkulisse stark an Segas "Rez" erinnert. Für alle aktuellen 128-Bitter erscheinen dagegen die Fortsetzung des Kulthits "Black & White" sowie "The Movies". Letzgenannte Wirtschaftssimulation hievt Euch auf den Chefsessel eines aufstrebenden Filmstudios, von wo aus Ihr Darsteller einstellen, Drehbücher kaufen und schließlich individuelle Streifen drehen dürft.

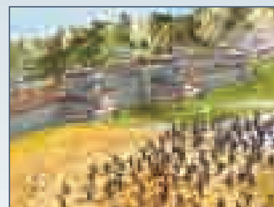




Knackige Urzeitweiber contra Signalfarben: "B.C." (oben) und "Unity" (rechts).



Und Action! Via Drehregler entscheidet Ihr über die Brutalität Eurer "Movies".



Fiese Monster und Armeen: "Black&White 2" soll seinen Vorgänger noch toppen.

Fable

Xbox

Entwickler:	Big Blue Box, England
Publisher:	Microsoft
Genre:	Rollenspiel
D-Termin:	Januar 2004

Ambitioniert, innovativ und schlichtweg wunderschön: Rollenspieler wie Fantasy-Liebhaber dürfen sich auf ein atemberaubendes Konsolen-Epos freuen.

Playstation-2-Alternative

Das Warten wird sich lohnen: Squares RPG-Knaller **Final Fantasy X-2** soll bis Weihnachten auch in Europa erhältlich sein.

Gamecube-Alternative

Comeback mit Hit-Garantie: **Final Fantasy Crystal Chronicles** markiert die ersehnte Nintendo-Rückkehr der Blockbuster-Reihe.

T-DSL und Xbox *Live*™ bringen Highspeed ins Spiel!



Das T-DSL Xbox Gamer Pack

Nur **299,– €***

Sie sparen **129,98 €**

Mit T-DSL und Xbox *Live*™ erleben Gamefreaks jetzt die ultimative Spielerfahrung: Online-Gaming mit Spielpartnern weltweit, schnelleres Gameplay, fixere Downloads und Mitspieler-Chats in Echtzeit. Durch das Leistungsmerkmal Fast Path für T-DSL** lässt sich das Breitband-Spielvergnügen noch steigern.

Jetzt zugreifen! Im supergünstigen T-DSL Xbox Gamer Pack steckt alles für den Start in die neue Spieledimension:

- **T-DSL LAN Modem** inkl. T-DSL Anschluss – fürs Highspeed-Surfen und -Spielen – sowie Rechnung Online, damit die Rechnungsdaten direkt auf den Computer kommen.
- **Xbox** – die Spielekonsole von Microsoft inklusive Festplatte – mit super Audio- und Grafik-Hardware.
- **Xbox *Live*™ Starter Kit** mit Starter-CD für das Update der Xbox, Abonnement-Code für die ersten 12 Monate spielen mit Xbox *Live*™***, Headset mit Mikrofon für die Kommunikation mit Mitspielern und drei livefähigen Demo-Spielen „MotoGP", „Whacked" und „MechAssault".

Jetzt einsteigen und losspielen!

Infos unter www.telekom.de Ein Klick für alles



* Preis gilt nur in Verbindung mit der Beauftragung von Rechnung Online und einem T-DSL Anschluss, durch den weitere Kosten entstehen. Monatl. Grundpreis ab 12,99 € zzgl. nutzungsabhängiger Online-Entgelte. Einmaliger Bereitstellungspreis bei Selbstmontage 99,95 €. T-DSL ist in vielen Anschlussbereichen verfügbar.

** Durch die Aktivierung des Leistungsmerkmals Fast Path für T-DSL wird das Interleaving-Protokoll dauerhaft abgeschaltet. Fast Path kann nur online unter www.telekom.de/t-dsl bei bestehendem T-DSL Anschluss und betriebsbereitem T-DSL Modem beauftragt werden. Infos zur Verfügbarkeit unter 0800 33 09000. Einmalige Aktivierungsgebühr 24,99 €, Monatspreis 0,99 €.

*** Online-Spielen und/oder Download von Inhalt ist nicht für alle Spiele möglich. Spezifische Spielmerkmale sind auf der Verpackung erwähnt. Das Xbox *live*™ Abonnement ist ab dem offiziellen Start im März 2003 ein Jahr lang gültig. Bei Ablauf wird das Abonnement automatisch um weitere 12 Monate verlängert, sofern keine Kündigung ausgesprochen wird. Weitere Infos unter www.xbox.de.

Ab sofort exklusiv in jedem T-Punkt!

So geht man heute ins Internet T · · DSL · · ·

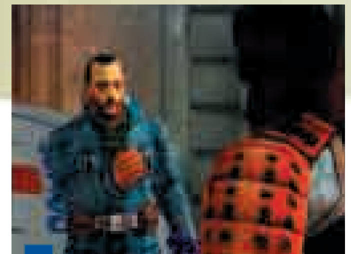
Onimusha 3

Dämonenjagd im feudalen Japan: Capcom enthüllen den dritten Teil ihres sagenhaften Samurai-Spektakels.

Was aufmerksame PS2-Krieger spätestens seit dem obskuren Trailer aus Teil 2 ahnten, wurde am 10. März schließlich Gewissheit: In Tokio stellte Produzent Keiji Inafune einer gierigen Pressemeute den Abschluss seiner "Onimusha"-Trilogie vor. Wer mit altbekannten Marketing-Floskeln der Marke 'größer, schöner, besser' gerechnet hatte, sah sich getäuscht: Vielmehr gab der stolze Entwickler-Boss einige fast schon sensationelle Details zum kommenden Konsolenkracher bekannt.

Baguette und Knarren

Im Mittelpunkt des Interesses standen zweifellos die spielbaren Charaktere: Statt wie bei den erfolgreichen Vorläufern einen Solo-Monstermeuchler zu übernehmen, seid Ihr nämlich nun abwechselnd mit zwei gleichwertigen Mannsbildern unterwegs. Zu diesem Zweck wurde nicht nur Ur-Protagonist Samanosuke reinkarniert, sondern mit Jean Reno (u.a. "Leon" und "Godzilla") gleich noch ein waschechter Filmstar verpflichtet. Ja, Ihr habt richtig gelesen: Der französische Mime leiht dem Digi-Soldaten Jacque Bran sein Konterfei. Weil ein bärtiger Gallier im Nippon-Mittelalter unfreiwillig komisch wirken würde, verteilt sich der Plot auf zwei Stränge: Während also Samurai Samanosuke anno 1584 gegen den zähen Erzbösewicht Nobonaga ins Feld zieht, schlägt sich sein neuzeitlicher Gesinnungsbruder 500 Jahre später im urbanen Paris mit untotem Gesindel herum. Entsprechend seiner unterschiedlichen Herkunft greift das Polygon-Doppel auf jeweils andere Mordinstrumente zurück: Werden geifernde Zombies im fernen Osten noch per Klingenschwung zerhackt, favorisieren moderne Franzosen dicke Schießprügel wie Maschinengewehre oder Schrotflinten.


PS2 Treffen der Generationen: Jacque begrüßt Samanosuke per Händedruck.

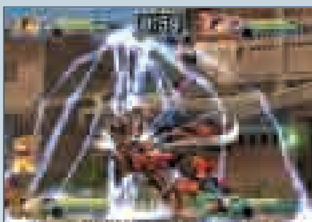
Technik, die begeistert!

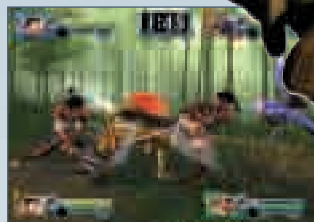
Capcom-typisch beschränken sich die Neuerungen im "Onimusha"-Universum nicht nur auf den spielerischen

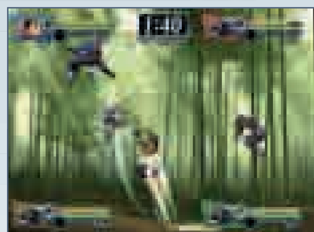

PS2 Loderndes Inferno: Obwohl sämtliche Szenarien nun in Echtzeit berechnet werden, braucht Ihr auf schicke Effekte und massig Details nicht zu verzichten.

Prügeln ohne Story-Ballast

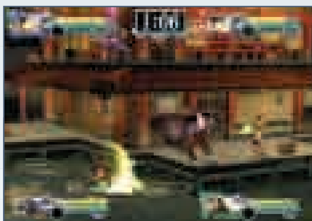
Capcoms Krieger tummeln sich in einem "Power Stone"-Plagiat


Blitzschlag: Schicke Lichteffekte kündigen eine Eurer verheerenden Spezial-Attacken an.

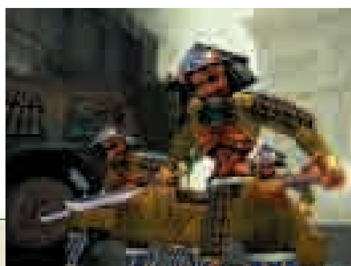


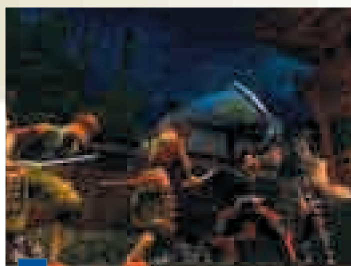

Unfaire Zombie-Horden: Eure KI-Widersacher wollen Euch zumeist in Überzahl ans Leder.

Weil der düstere Hintergrund von "Onimusha" gepaart mit diffiziler Spielmechanik junge Zocker laut Capcom abschreckt, will man die pubertäre Zielgruppe ab November mit der Massenkeilerei "Onimusha Buraiden" ködern. Analog zum hauseigenen Dreamcast-Spaß "Power Stone" bzw. Nintendos "Super Smash Bros."-Reihe balgen sich PS2-Rabauken in teils mehrstöckigen Arenen mit menschlichen Mitspielern und entfachen ein Combo-Feuerwerk. Als spielbare Digi-Klopper wurden bislang altbekannte Recken wie Jubei, Samanosuke, Oyu sowie Kaede bestätigt. Diverse versteckte Bonus-Charaktere und ein Story-Modus samt gewitzten Extras sollen das simple Mehrspieler-Spektakel schließlich mit ausreichend Langzeitmotivation versorgen – wir sind gespannt.


Von allen Seiten droht der Feind: Die Arena-Keilereien finden oftmals auf mehreren Ebenen statt.


Unentschieden: Wer eifrig Schläge abblockt, überlebt auch gegen hartnäckige Gegner.





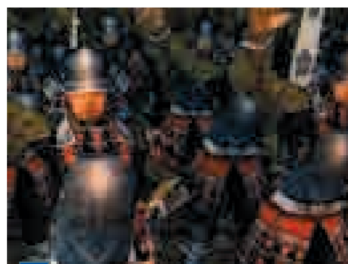
PS2 Gewohnt hässlich: Nobunagas Zombie-Armee will partout nicht aufgeben.



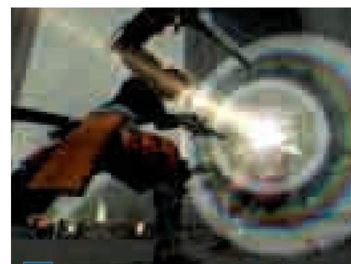
PS2 Gelernt ist gelernt: Anrückendes Monstervolk wird "Onimusha"-typisch per Schwerthieb zerteilt – bei Obermotzen nutzt Ihr Samanosukes magische Fähigkeiten.



PS2 Monstermassaker unterm Triumphbogen: Im späteren Verlauf kreuzen sich die Wege von Samurai Samanosuke und seinem französischen Kumpel Jacque.



PS2 Rendertraum: Capcom verspricht atemberaubende Zwischensequenzen.



PS2 Dumm gelaufen: Der geifernde Untote hat Euren Schlag abgewehrt.

Inhalt, auch an der Verpackung wird tüchtig geschraubt: So schlurft Ihr nun erstmals durch malerische 3D-Kulissen und staunt über cineastische Kamerafahrten – kein Vergleich zu den Rendertapeten der Vorgänger-Episoden. Damit sogar deren tolle Video-Sequenzen übertroffen werden, darf sich Hong-Kong-Experte Donny Yen, der z.B. für sämtliche Kampfszenen im Vampir-Streifen "Blade 2" verantwortlich zeichnet, als Motion-Capturing-Chef verdingen – Zutaten für ein grandioses Schlitzer-Festival sind also vorhanden. Jetzt müsst Ihr nur noch das lange Warten bis zum Release ertragen: Die PAL-Fassung erscheint frühestens im Sommer 2004. *tk*

Onimusha 3

Playstation 2	
Entwickler:	Capcom, Japan
Hersteller:	Capcom
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	2. Quartal 2004

Würdige Fortsetzung: Prächtig inszenierter Hochglanz-Schwertkampf mit detaillierten Polygon-Kulissen, coolem Heldengespann und mysteriöser Zeitreise-Story.

Xbox-Alternative

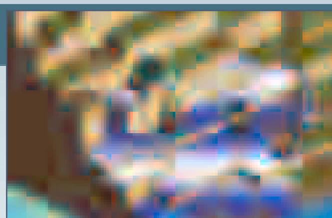
Schwertkampf-Festival für Microsoft-Anhänger: Auch bei Tecmos **Ninja Gaiden** schneidet Ihr Euch durch gigantische Gegnerhorden.

Gamecube-Alternative

Würfel-Besitzer bekommen zwar keine Samurais, dürfen aber exklusiv beim Horror-Spektakel **Resident Evil 4** gegen Zombies antreten.

▪ ▪ ▪ Monstrositäten für die Hosentasche ▪ ▪ ▪

Mit "Onimusha Tactics" wollen Capcoms Vorzeige-Samurais den GBA erobern

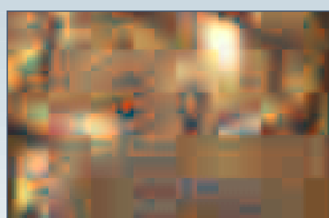


Mitgedacht: Sämtliche Höhenunterschiede beeinflussen Stärke wie Reichweite Eurer Attacken.

So furios die "Onimusha"-Reihe auch sein mag, Strategen wenden sich ob der rüden, an Rätselarmut krankenden Bildschirm-Hackerei gelangweilt ab. Eben jene Taktik-Zocker werden bald vom GBA-Ableger mit dem sinnigen Namenszusatz "Tactics" bedient: Ähnlich dem legendären "Final Fantasy Tactics" stolziert Ihr auf Nintendos Kleinstem über Iso-Schlachtfelder und schlagt Widersacher per Rundenkampf in die Flucht. Übernehmen Handheld-Generäle anfangs nur die Kontrolle über den Nachwuchs-Recken Onimaru, stehen später bis zu acht Krieger unter Eurer Befehlsgewalt. Ob der "Advance Wars"-Konkurrent bei uns erscheint, ist nicht bekannt – Japaner schlagen im Frühling los.



Hokuspokus: Wer einen fähigen Magier in seiner Party hat, lässt fiese Zaubersprüche vom Stapel.

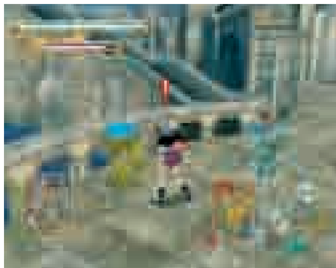


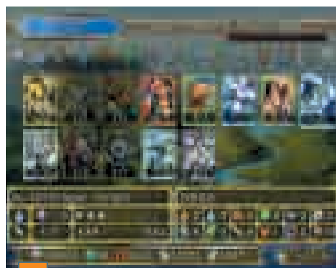
Altbewährt: In den Dörfern versorgt Ihr Eure Truppe mit Heiltränken und neuen Aufträgen.


Gamecube

Lost Kingdoms 2

From Softwares eigenwilliges Karten-RPG erhält eine Fortsetzung – MAN!AC hat schon mal Probe gezaubert.




NGC In den Missionen dürft Ihr nur an Terminals Euer Kartendeck modifizieren.

Das erste "Lost Kingdoms" (in Japan als "Rune" bekannt) sorgte bei Erscheinen Mitte letzten Jahres für dezentes Aufsehen. Weniger weil das kuriose Rollenspiel als erster Cube-Genre-Vertreter seinen Weg in PAL-Gefilde fand, als vielmehr aufgrund seines ungewöhnlichen Kampfkonzepts. Im Gegensatz zu den meisten Heldenkollegen setzte sich "Lost Kingdoms"-Prinzessin Katia nämlich nicht mit Schwert und Zauberstab, sondern ausschließlich durch das Beschwören mystischer Kartenmonster gegen das Feindvolk durch.

Allein unter Monstern

200 Jahre nach den Ereignissen des Erstlings schlüpft Ihr in die Polygon-Haut der blondgelockten Tara. Aufgewachsen unter Gaunern zieht die junge Maid mit der Diebesbande durchs Königreich Argwyll. Und wie ihre adlige Vorgängerin Katia verfügt Tara über das Talent, mittels eines Runensteins über tobende Bestien zu gebieten. Trotz neuer Protagonistin orientiert sich der Ablauf dabei eng an Episode 1: Auf der Weltkarte sucht Ihr Euch zunächst ein Ziel aus, anschließend findet Ihr Euch in der dreidimensional modellierten Umgebung wieder. Eine wesentliche Änderung fällt bereits beim ersten Feindkontakt auf: Die Echtzeitkeilereien werden diesmal nicht in einer separaten Kampfarena ausgetragen, sondern finden an Ort und Stelle statt. Die Flucht vor übermächtigen Gegnern ist so jederzeit möglich. Um olle Orks, ruchlose Ritter oder tumbe Trolle zu bezwingen, spielt Eure Heldin die vielzitierten Monsterkarten aus. Pro Mission dürft Ihr allerdings nur ein Deck à 30 Karten mitschleifen, zudem sind einmal benutzte Pappmotive für den restlichen Einsatz verloren. Die beschworenen Biester (insgesamt gibt's über 200 Stück aufzustöbern) selbst könnten unterschiedlicher kaum sein: Mal wüstet 'Smart Bomb'-ähnlich ein gewaltiger Drache auf dem Schirm, ein anderes Mal erscheint ein Goblinkrieger, der bis zum eigenen Tod autonom an Eurer Seite schlachtet. Sogar Tara selbst darf sich in bestimmte Ungetüme verwandeln. Die so annektierten Spezialfähigkeiten leisten Euch aber nicht nur auf dem Schlachtfeld gute Dienste. Als Vogelkrieger etwa flattert Ihr über Schluchten, um auf der anderen Seite nach Schätzen zu suchen oder mittels magischer Schalter verschlossene Tore zu öffnen. Der kampfbetonte Ablauf erhält so eine deutlich rätsellastigere Note als im Vorgänger, auch optisch hat das Sequel zugelegt.
Wer vom RPG-Alltag die Nase voll hat, sollte sich das Kartenabenteuer definitiv vormerken. *cg*

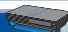

NGC Speerspitze der Kartenmonster-Evolution: Die 'Summon'-Bestien erscheinen für eine durchschlagende Mega-Attacke und verabschieden sich anschließend.

Lost Kingdoms 2

Gamecube


Entwickler:	From Software, Japan
Hersteller:	Activision
Genre:	Rollenspiel
D-Termin:	2. Quartal

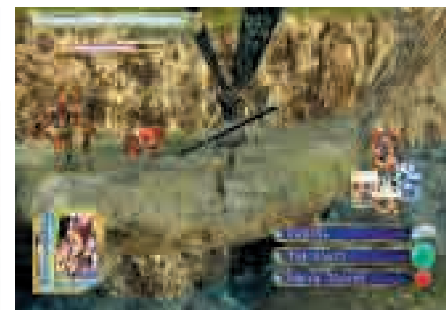
Optisch und inhaltlich aufgepepptes Sequel der unkonventionellen Karten-Gemetzel – für RPG-Fans mit Hang zur etwas anderen Fantasy-Schlacht optimal.

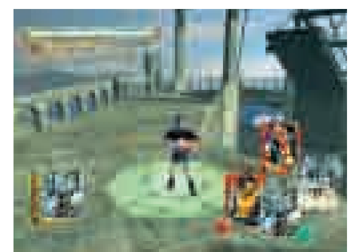
Playstation-2-Alternative

Für die PSone konzipiert dürfte Konamis japanophiles Karten-Duell **Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories** auch PS2-Fans begeistern.

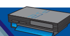
Xbox-Alternative

Nichts geplant: Außer 'konventionellen' RPGs ist für Microsofts Konsole kein Titel mit vergleichbarem Konzept geplant.






NGC Nicht nur im Kampf (oben) sind Euch die Ungetüme hilfreich: Als Flügeldämon überwindet Ihr Abgründe, andere Biester platziert Ihr auf magischen Schaltern (rechts).

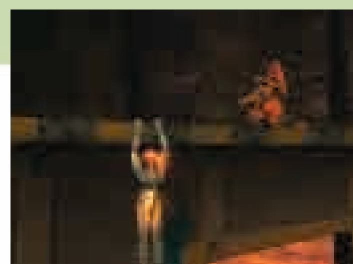

Playstation 2

Xbox

Gamecube

Starcraft: Ghost

Frauenpower im virtuellen Weltall: MAN!AC begutachtet die Alpha-Version von Blizzards Konsolen-Comeback.




XB Geisterhaft: Dank ihrer akrobatischen Fähigkeiten und dem schicken Tarnanzug ist Nova der Albtraum jedes Bösewichts.

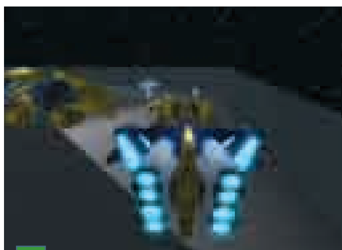


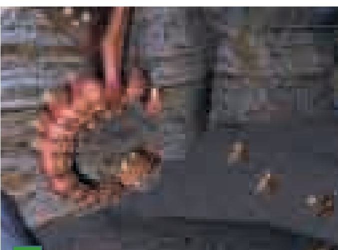


Das Gejammer im PC-Lager war groß, als Blizzard auf der Tokyo Game Show im September letzten Jahres ihr Geheimprojekt enthüllten: "Ghost", der neueste Ableger des populären "Starcraft"-Universums, wird exklusiv für 128-Bit-Konsolen erscheinen. Dass der Prestigetitel wie versprochen keine halbgare Umsetzung seines strategischen Windows-Ursprungs ist, davon konnte sich MAN!AC nun selbst überzeugen: Branchen-Berühmtheit Bill Roper präsentierte der deutschen Presse sein Baby und stellte sich unseren Fragen.

Heldin dank Psychoterror

In der "Starcraft"-Galaxie hängt wieder einmal der Haussegen schief: Die Entdeckung eines geheimnisvollen Elements ruft sowohl das schleimige Zerg-Volk als auch die hoch technisierten Protoss auf den skrupellosen Plan. Klar, dass die humanoiden Terraner dem Alien-Treiben nicht tatenlos zusehen und ihre tödlichste Waffe aussenden – die 'Ghost'-Kriegerin Nova. Jahrelanger Militärdrill sowie angeborene Psi-Kräfte ließen den Rotschopf zur Einfrauarmee heranreifen. Gelegenheit, die fantastischen Fähigkeiten Eurer Heroine auszuprobieren, bekommt Ihr bereits beim ersten Einsatz: Auf einem abgelegenen Außenposten basteln abtrünnige Marines an den Genen gefangener Zerg-Biester herum. Wer den SciFi-Klassiker "Alien" kennt, kann sich die Folgen ausmalen: Die außerirdischen Laborratten reißen aus, Eure Mission wird fortan von ekligen Hydralisken boykottiert. Doch so schnell lässt sich Eure Polygon-Amazone nicht ins Bockshorn jagen: Via Digi-Kreuz wählt Ihr fix zwischen Sniper-Wumme, Flammenwerfer oder Granaten – das nächste Biest kann kommen. Damit Ihr keine Löcher in die Raumstation schießt, geht Euch das simple Zielsystem zur Waffen-Hand: Ein kurzer Druck auf die Schultertaste genügt, und schon schaltet Nova ihr bemitleidenswertes Opfer auf. Wer obendrein den Schwachpunkt der anvisierten Kreatur benötigt, greift auf einen 'Calldown' zurück: Novas somit kontaktiertes Mutterschiff unterstützt Euch – neben Datenmaterial – gerne mit EMP-Ladungen oder Nuklear-Explosionen. Mit komplizierten Gerätschaften bzw. dem zum Aktivieren notwendigen Mini-Spiel (Knöpfe nachdrücken ist angesagt!) müsst Ihr hingegen solo klar kommen.


XB Abholservice: Nach erfolgreichem Einsatz sammelt Euch ein Frachter ein.

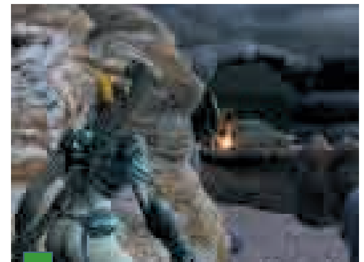

XB SciFi-Krieg: Einige Missionen bestreitet Ihr mit befreundeten Marines.

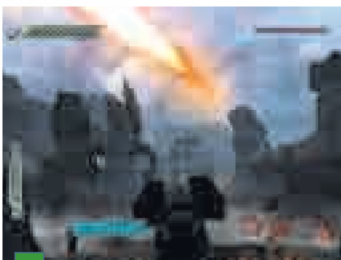
Lautlos und gefährlich

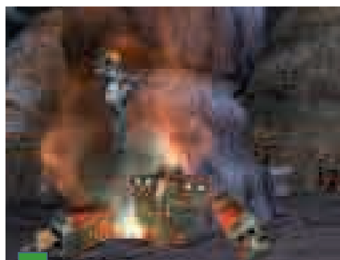
Wie die Typenbezeichnung 'Ghost' deutlich suggeriert, sollten derart rüde Baller-Methoden jedoch nur in äußersten Notfällen angewandt werden. Clevere Konsolen-Söldner präferieren Novas Schleichkünste: Die resolute Dame beherrscht nämlich nicht nur alle erdenklichen Turnereien wie das Hangeln an horizontalen Stangen, behände Doppelsprünge oder Snipern im Kopfstand, sondern


XB 'Im PC-Strategiespiel hast Du viel kleiner ausgesehen!' Beim Zweikampf mit den riesenhaften Zerg-Biestern muss Nova ihr ganzes Können aufbringen.




XB Hübscher als Solid Snake: Eure Polygon-Kriegerin ist eine Augenweide.


XB Frau am Steuer: Ab und an übernehmt Ihr Fahrzeuge sowie Geschütze.


XB Schnell weg: Mit Sprüngen oder Rollen weicht Ihr dem Sperrfeuer aus.


XB Gewollter Kurzschluss: Novas Allround-Wumme spuckt sowohl zischende Laserstrahlen als auch explosive Granaten – damit legt Ihr jeden Feindroboter lahm.

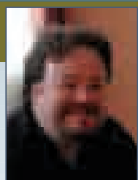
auch diverse Manöver aus der Hightech-Trickkiste. So enthält Euer Kampfanzug eine brillant inszenierte Tarnvorrichtung, die Euch in eine wabernde Silhouette taucht und selbst aufmerksamstes Wachpersonal narrt. Wer auf Nummer Sicher gehen will, checkt die eigene Auffälligkeit am 'Attention-Meter' respektive kundschaftet die Umgebung zuvor per Infrarot-Blick aus – selbst die Fußspuren der Feinde lassen sich hiermit erkennen. Abgerundet werden diese nützlichen Gimmicks durch den 'Hyperspeed': Ähnlich "Dead to Rights" aktiviert Ihr einen hippen Zeitlupeneffekt und haut Eure verlangsamten Gegner sodann gleich im Dutzend um.

Kommender Knaller

Das hört sich zwar alles ambitioniert an, aber wie spielt es sich? Unsere ersten Eindrücke einer frühen Xbox-Version sind (fast) durchweg positiv: Herrliche Effekte, komplexe Levels und nicht zuletzt Novas irrsinnige Aktionspalette lassen Action-Liebhabern das Wasser im Munde zusammenlaufen. Zudem bleibt die Bildrate der Alienhatz selbst bei 100 (!) gleichzeitig ballernden Einheiten flüssig. *tk*

• • • Über die Gemeinsamkeiten von Jazzern und Blizzard • • •

MAN!AC im Gespräch mit Blizzard-Boss und "Starcraft"-Erfinder Bill Roper



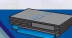
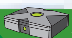
MAN!AC: Wie kommt es, dass Ihr wieder für Konsolen entwickelt?
Bill Roper: Das wollten wir schon lange tun, aber erst jetzt ergab sich diese Möglichkeit. Vielleicht kann "Ghost" sogar PC-Spieler anlocken.
MAN!AC: Was denkst Du über die Leistungsfähigkeit der aktuellen Konsolen?
Bill Roper: Xbox, PS2 und Gamecube sind alle wunderbare, in ihrer Konfiguration feststehende Maschinen. Treiber-Probleme oder andere PC-Macken entfallen komplett.
MAN!AC: Warum habt Ihr die "Ghost"-Entwicklung an Nihilistic übertragen?
Bill Roper: Auch wenn die Jungs bislang nur mit "Vampire" (PC) für Furore gesorgt haben, gibt es niemand besseren für unser Projekt: Einige Mitarbeiter waren früher bei LucasArts, der Chef von Nihilistic hat beim Original-"Starcraft" mitgearbeitet. Um die PS2-Version kümmern sich übrigens Mass Media (u.a. "Starcraft 64").
MAN!AC: Welche Titel seht Ihr als Inspiration für "Starcraft: Ghost" an?
Bill Roper: "Halo", "Splinter Cell", "Metroid Prime". Wie ein Jazz-Musiker versuchen wir, die besten existierenden Ideen zu absorbieren bzw. daraus etwas Neues entstehen zu lassen.
MAN!AC: Muss ich das "Starcraft"-Universum kennen, um Novas Abenteuer zu verstehen?
Bill Roper: Nein, wir ruhen uns nicht auf "Starcraft" aus, alles wird erklärt. Das motiviert uns nur noch mehr, ein brillantes Spiel abzuliefern.

Starcraft: Ghost

Playstation 2
Xbox
Gamecube

Entwickler:	Blizzard, USA
Hersteller:	Vivendi
Genre:	Action
D-Termin:	Oktober 2003 [PS2]
	Oktober 2003 [Xbox]
	Oktober 2003 [GC]

Ungemein facettenreiche SciFi-Mixtur aus hochspannender Schleich-Action, spektakulären Gimmicks und fiesen Alien-Schurken – schon jetzt top!


Playstation 2

Xbox

Gamecube

Medal of Honor Rising Sun



PS2 Böse Falle: In dieser Scheune wartet ein Hinterhalt auf Euch.

Mobilmachung auf allen Konsolen: Electronic Arts beordert seine historische Ego-Ballerei in den 128-Bit-Dschungel.

Neues Spiel, neue Helden, neues Schlachtfeld: Abseits des beängstigenden Weltkriegs-Szenarios hat der nächste "Medal of Honor"-Ableger wenig mit seinen Vorläufern gemein. Kämpften sich PS2-Schützen bei "Frontline" noch als Soldat Patterson durchs Nazi-Europa, heizt Ihr den Achsenmächten nun im fernen Asien ein: Euer Alter Ego Joe Griffin muss in insgesamt zehn Missionen sowohl den hinterlistigen Angriff auf Pearl Harbor miterleben als auch die Gefangennahme seines Bruders Donny. Der Clou daran: Letztgenannter tritt 2004 als Protagonist einer weiteren "Medal of Honor"-Episode auf – wer also sämtliche Zusammenhänge des Plots begreifen will, sollte sich durch beide Titel ballern.

Stark im Team

Weil Hitlers Schergen ungern reisen, und Ihr Euer hartes Handwerk nun an exotischen Schauplätzen vom philippinischen Dschungel bis zur Brücke am Kwai verrichtet, stehen japanische Feinde im Mittelpunkt des Geschehens. Anders als ihre faschistischen Verbündeten kennen die fernöstlichen KI-Soldaten keinen Rückzug und attackieren mit Vorliebe aus dem Unterholz. Damit Ihr den Kamikaze-Truppen nicht hilflos ausgeliefert seid, stellt man Euch befreundete Kämpfer wie den Knarrenexperten Jack Lawton oder den Agenten Philipp Bromley zur Seite. Derartige CPU-Burschen erweisen sich nicht nur bei Schießereien als nützlich, sondern reichern den Spielablauf mit einer weiteren Neuerung an: Eure Entscheidungen respektive das Verhalten gegenüber Mitstreitern bestimmen nämlich den weiteren Fortgang des rabiaten Abenteuers. So werden Konsolen-Söldner beispielsweise vor die Frage gestellt, ob sie einen Gefolterten befreien wollen. Wer dann seine eigentliche Mission unterbricht bzw. sich als Retter profiliert, ergattert eine Belohnung: Der eben noch gefesselte Kerl packt die Machete aus und schlägt eine Schneise in den Dschungel – die perfekte Abkürzung! Um solche Nebeneinsätze überhaupt zu wagen, brauchen Digi-Recken allerdings entsprechendes Kriegsgerät: Akkurat nachgebildete Gewehre und Pistolen, Messer sowie verheerende Granaten verleihen Euren Argumenten Nachdruck. Die beste Hilfe bleibt aber ein menschlicher Kumpel, mit dem Ihr die Story-Missionen im Coop-Splitscreen durchzockt. *tk*


PS2 In den Tropen trägt man kurze Hosen: Sämtliche Uniformen, Fahrzeuge und Waffenmodelle wurden ihren historischen Vorbildern haargenau nachgebildet.

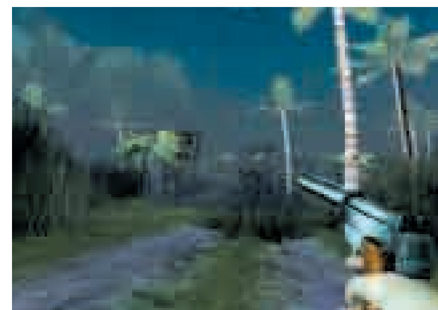
Medal of Honor: Rising Sun

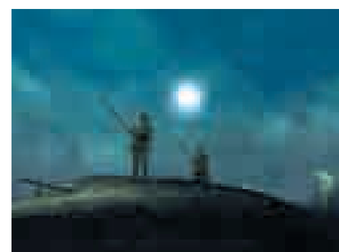
Playstation 2
Xbox
Gamecube

Entwickler:	EA LA, USA
Hersteller:	Electronic Arts
Genre:	Ego-Shooter
D-Termin:	3. Quartal [PS2]
	3. Quartal [Xbox]
	3. Quartal [GC]

Hochspannung im Regenwald: mit zahlreichen Neuerungen und interessantem Story-Konzept aufpolierte Fortsetzung der brachialen Weltkriegs-Action.

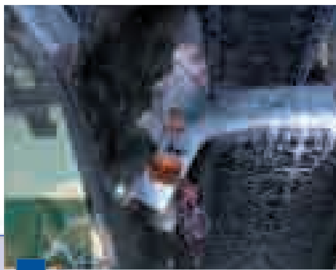

PS2 Freiwillige bitte nach vorn! Im fernöstlichen Dschungel seid Ihr meist mit alliierten Soldaten unterwegs, die Euch selbstständig im Kampf unterstützen.





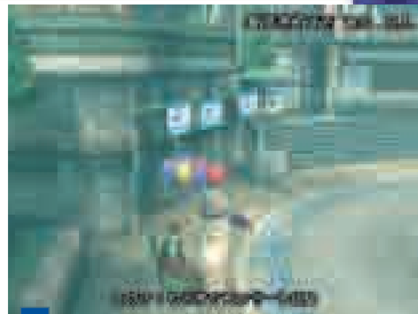
Final Fantasy X-2

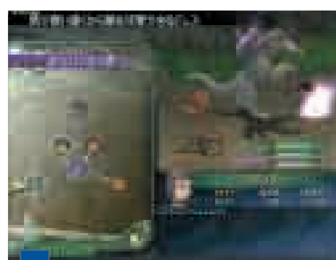



PS2 Wettstreit: Auch andere Teams jagen hinter den Kostbarkeiten Spiras her.

Live-Bericht aus Spira: Kurz vor Redaktionschluss erreichte uns die Japan-Version des RPG-Hoffnungsträgers – hier die ersten Eindrücke.


PS2 Drei Engel für Spira: Das sexy Mädel-Trio steuert Ihr das gesamte Epos.


PS2 Friedliche Sub-Quest: Hier müsst Ihr lediglich zehn Luftballons verteilen.


PS2 Im Kampf dürft Ihr die Kostüme und damit die Talente wechseln.


PS2 Zwei Jahre später: Die meisten aus "Final Fantasy 10" bekannten Lokalitäten haben seit der Zerstörung Sins fleißig am Wiederaufbau gewerkelt.

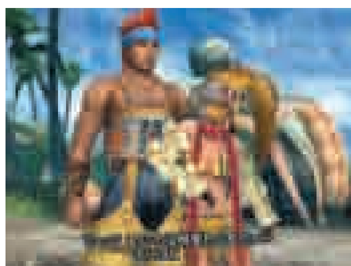
Square-Premiere: Mit "X-2" präsentiert der japanische RPG-Gigant erstmals in der "Final Fantasy"-Geschichte einen inhaltlichen Nachfolger zu einer vorangegangen Episode. Ein Sequel im klassischen Sinne erwartet Euch dabei aber eigentlich nicht. Vielmehr wirkt vorliegendes Abenteuer aufgrund umfangreicher inhaltlicher Änderungen wie ein Spin-Off im gleichen Spiele-Universum.
Zwei Jahre sind seit dem Sieg über Schreckensmacht Sin ins Land gezogen. Langsam aber sicher haben die Völker Spiras den Terror vergangener Tage überwunden und sind eifrig mit dem Wiederaufbau der ramponierten Welt beschäftigt. Nur die so genannten Sphärenkristalle haben Fragmente des verblassenden Albtraums in Wort und Bild festgehalten. Auf der Jagd nach den raren, geschichtlich ungemein wichtigen Artefakten liefern sich wagemutige Schatzjäger knallharte Wettstreits.

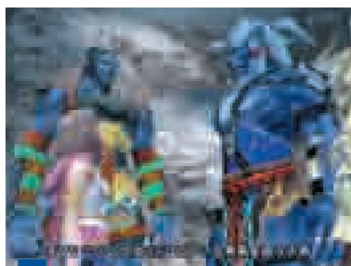
Schöne, alte neue Welt

Auch Ex-Medium Yuna hat sich nach dem Triumph über Sin der Suche nach den Sphären verschrieben. Gemeinsam mit "Final Fantasy 10"-Schnuckel Rikku sowie der brandneuen, düster dreinblickenden Heldin Paine (sprich 'Pain') hetzt die nun selbstbewusste Schönheit den audiovisuellen Zeitzeugen hinterher. Eine grundlegende Änderung im Spielablauf wird bereits hier deutlich: In "X-2" erlebt Ihr keine klassisch-chronologische, Buch-ähnliche Geschichte, sondern freut Euch gleich zu Beginn der Freiheit, die Weiten des Kontinents nach Belieben zu erkunden. Via Chopper-artigem (!) Luftschiff steuert Ihr über die Oberwelt eine Vielzahl altbekannter sowie einige neue Schauplätze an.
Nach dem Landgang geht's in einer Mission auf Sphärensuche. Einige Einsätze dienen dabei lediglich als optionale Sidequest, andere Aufträge treiben die Hintergrundgeschichte und damit den 'Story-Level' weiter: Je höher dieser Wert, desto mehr Missionen werden freigeschaltet. In welcher Reihenfolge Ihr die Kapitel absolviert, bleibt prinzipell Euch überlassen. Allerdings ist der Schwierigkeitsgrad von Areal zu Areal verschieden, worüber eine Sternenanzeige auf der Weltkarte Auskunft gibt.

Jäger der verlorenen Sphäre

Die Missionen selbst gehen über das simple Durchforsten "Final Fantasy"-üblicher Kerker weit hinaus: Mal müsst Ihr in den tropischen Dschungelgebieten von Besaid zunächst die einzelnen Ziffern einer Passwort-versiegelten Pforte aufstöbern, ehe Ihr Euch in der dahinter liegenden Gruft einem monströsen Dämon zum Kampf stellen dürft. Ein anderes Mal eskortiert Ihr den Karren eines Warenhändlers durch feindverseuchtes Gebiet oder eilt unter Zeitdruck einem konkurrierenden Team Sphärenjäger hinterher. Das Wiedersehen mit bekannten Gesichtern bleibt Fans des zehnten Teils folglich nicht erspart. Magierin Lulu und Blitzball-Nerd Wakka etwa bereiten sich auf die Geburt ihres Nachwuchses vor, der einst ausgestoßene Krieger Kimahri hat es sich im Kreise seiner Ronso-Verwandten gemütlich gemacht.
Yunas vieldiskutierte neue Bewegungsfreiheit hilft bei den vielseitigen Aufgaben maßgeblich weiter: Auf Knopfdruck zieht sich die Hauptheldin steile Felswände empor oder hüpft mit traumwandlerischer Geschicklichkeit über gähnende Abgrün-





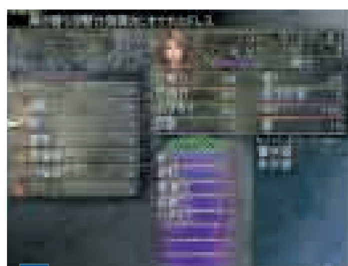
PS2 Alte Bekannte wie Wakka oder Kimahri tauchen nur als Statisten auf.



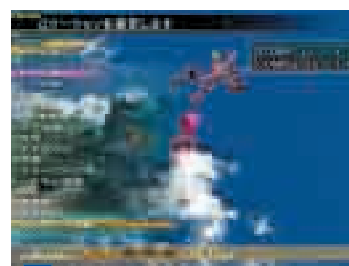
PS2 Für entscheidungsfreudige Strategen: Während Ihr die Kampfaktionen auswählt, tickt die Uhr unaufhörlich weiter – zum geruhsamen Menünavigieren bleibt kaum Zeit.



PS2 Abstürzen unmöglich: Die gerüchteumwobenen Sprungeinlagen fordern Euch keinerlei Geschick ab – die Suche nach dem Absprungspunkt nervt zuweilen.



PS2 Spezial-Fähigkeiten in den Jobs verbessern sich durch regelmäßigen Einsatz.



PS2 Auf der Weltkarte wählt Ihr die unterschiedlich schwierigen Missionen aus.

de. "Tomb Raider"-ähnlichen Tiefgang bietet "X-2" aber nicht mal im Ansatz. Obige Artistikeinlagen sind nur an vorgegebenen Stellen und penibel festgelegten Absprungpunkten möglich – in der Praxis ein oftmals hakeliges und insgesamt etwas enttäuschendes Unterfangen.

Prügeln ohne Pausetaste

Allen Adventure-Ausflügen zum Trotz stellen Zufallskeilereien noch immer den Schwerpunkt. Das rundenbasierte Meucheln des Vorgängers ist allerdings ähnlich früheren Episoden einem 'Active Time Battle'-Konzept gewichen – Hektik und Aufladebalken inklusive. Ist letzterer gefüllt, darf der entsprechende Charakter zum Angriff starten. Während Ihr jedoch geruhsam durch Zauber- und Spezialangriff-Menüs navigiert, geht das Kampfgeschehen unerbittlich weiter. Das Sphärenbrett hat ebenfalls ausgedient. Stattdessen bekommt Ihr ein umfangreiches Job-System serviert. Zwischen den insgesamt 17 Professionen wechselt Ihr im Schlachtengetümmel durch die Kleidung: Je nachdem, welchen Fummel eine Heldin gerade trägt, ändern sich Ihre Talente. Im knappen Scharfschützen-Outfit beispielsweise legt Yuna per Pistolendoppel auf die Monsterbrut an. Umhüllt vom Magierdress setzt sie bevorzugt auf Zaubersprüche. *cg*

Final Fantasy X-2

Playstation 2

Entwickler:	Square, Japan
Hersteller:	Square
Genre:	Rollenspiel
D-Termin:	nicht bekannt

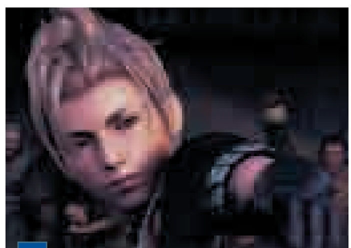
"Final Fantasy" mal anders: Missionsbasiertes RPG mit sexy Heldinnen, umfangreichem Kampfkonzept und Popkultur-Einschlag – ein vielversprechendes Spin-Off.

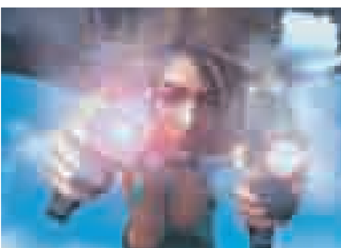
Xbox-Alternative

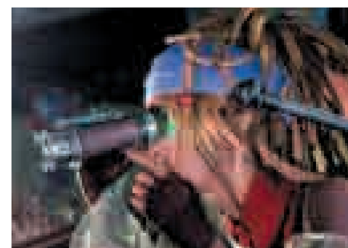
RPG mit Action-Schwerpunkt: Die englischen Rennspielexperten Climax werkeln derzeit eifrig an **Sudeki** (Preview in MAN!AC 02/03).

Gamecube-Alternative

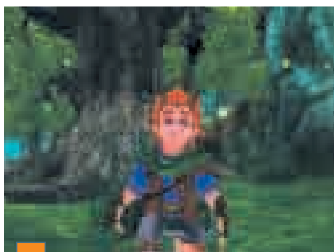
Mehr Action-Adventure als Rollenspiel, aber ebenfalls von Square: **Final Fantasy Crystal Chronicles** erwartet Japaner im Frühsommer.

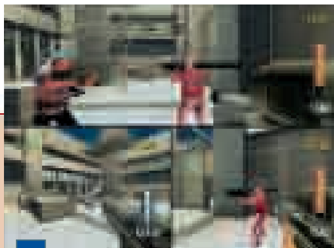






PS2 Hippe Pop-Beats & 'Bullet Time'-Einlagen: Ein überragendes FMV-Intro stimmt auf den jugendlichen Stil des Abenteuers ein.


NGC Action-Adventure-Spaß mit Bilbo Beutlin: Tolkiens "The Hobbit".


PS2 "Die Hard Vendetta": auf der PS2 exklusiv mit Mehrspieler-Modi.

Spiele-Berlinale



Vivendi rief und fast alle kamen: Im Herzen der Bundeshauptstadt stellte der Groß-Publisher seinen Software-Kader für 2003 vor.

Deutsche, Franzosen, Engländer und Amerikaner – weit über hundert Schreiberlinge aus aller Welt folgten der Einladung, sich abseits von Messe-Hektik und Software-Overkill der kommenden E3 ein Bild des anstehenden Vivendi-Angebots zu machen. Wer auf brandheißes Material zu den anstehenden Krachern "Half-Life 2" oder "Starcraft Ghost" gehofft hatte, wurde allerdings enttäuscht. Die ganz großen Kracher sparte sich der Publisher bis zur angesprochenen Mega-Messe in Los Angeles auf. Stattdessen präsentierten Sierra, NDA sowie die übrigen Vivendi-Sub- und Partner-Labels ein bunt gemischtes Genre-Potpourri.



Zwei Titel wie sie unterschiedlicher kaum sein könnten, hatte die einst durch Grafik-Adventures bekannt gewordene Schmiede Sierra im Gepäck. Während sich Gamecube-Fans exklusiv über die Versoftung des "Herr der Ringe"-Prologs **The Hobbit** freuen dürfen, geht's in der jüngsten Episode der ehemals im PC-Sektor beheimateten "SWAT"-Reihe Konsolengangstern an den Kragen. Als Chef einer vierköpfigen Anti-Terror-Einheit dirigiert Ihr in **SWAT: Global Strike Team** Eure Teamkollegen via Spracherkennung gegen die schießfreudigen Schurken. Brüllt Ihr einfache Kommandos wie 'Feuerschutz' oder 'Tür öffnen' (in englisch) ins Headset-Mikro, befolgen CPU-Scharfschütze und -Bombenexperte brav Eure Befehle. Trotz noch ruckeliger Optik ließ sich der Taktik-Shooter dank gut funktionierender Spracherkennung bereits sehr ordentlich spielen. Hiesige PS2- und Xbox-Fans kommen zudem in den Genuss einer komplett eingedeutschten Version. Bilbo Beutlins angesprochener Cube-Feldzug verlässt sich hingegen weniger auf Hightech-Gimmicks, denn auf traditionelle Action-Adventure-Kost. In der Rolle des verschrobenen Wichtels hüpft, prügelt und rätselt Ihr analog zur Buchhandlung durch Tolkiens ausschweifende Fantasy-Welt. Hört sich zwar nicht weltbewegend an, dürfte aber allemal besser werden, als Vivendis dröge erste "Herr der Ringe"-Verwurstung "Die Gefährten".


XB Ordentliche aber unspektakuläre Ego-Orgie: Von den eingestreuten Flugsequenzen abgesehen bietet "Mace Griffin Bounty Hunter" kaum innovative Elemente.

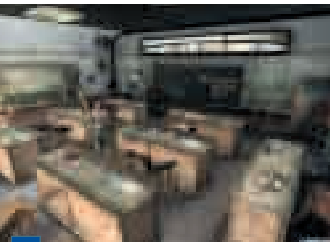


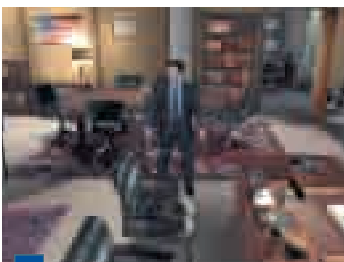
Klasse statt Masse scheint bei Vivendis jüngstem Label-Spross das Motto zu sein: Seit "Das Ding" im letzten Jahr kam über Black Label Games kein Spiel mehr in die Läden. Nach ein paar Verschiebungen steht der von Warthog entwickelte Ego-Shooter/Flug-Action-Mix **Mace Griffin Bounty Hunter** nun kurz vor der Veröffentlichung. Über zehn Waffen (darunter Hochfrequenz-MG, Raketenwerfer sowie Cyber-Schrotflinte) helfen dem namensgebenden Kopfgeldjäger dabei, per Pedes seinem blutigen Handwerk nachzugehen. Habt Ihr in stählernen Raumstationen oder mystischen Tempelanlagen mit dem sowohl humanoiden als auch außerirdischen Lumpenpack aufgeräumt,

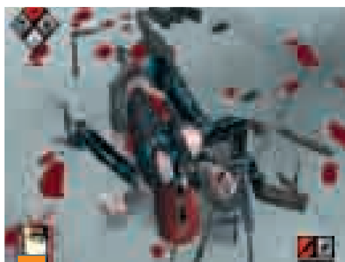
▪ ▪ ▪ Line-Up 2003: Die interessantesten Vivendi-Veröffentlichungen im Überblick ▪ ▪ ▪

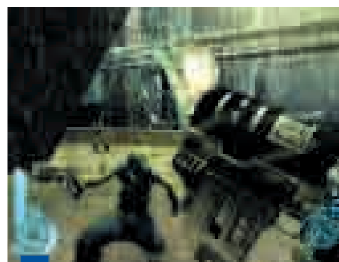
Name	Entwickler	Sytem	Genre	D-Termin	Name	Entwickler	Sytem	Genre	D-Termin
Black & Bruised	Majesco	Playstation 2, Gamecube	Boxspiel	2.Quartal	**Mace Griffin Bounty Hunter**	Warthog	Playstation 2, Xbox, Gamecube	Ego-Shooter	2.Quartal
Die Hard Vendetta	Bits Studios	Playstation 2	Ego-Shooter	2003	**Obscure, The**	Microids	Playstation 2	Action-Adventure	2003
Judge Dredd vs. Judge Death	Rebellion	Playstation 2	Ego-Shooter	2003	**SWAT: Global Strike Team**	Argonaut	Playstation 2, Xbox	Taktik-Shooter	4.Quartal
Hobbit, The	Inevitable Ent.	Gamecube	Action-Adventure	2003	**Tennis Masters Series 2003**	Microids	Playstation 2	Sport	2003
Hulk, The	Radical Entert.	Playstation 2, Xbox, Gamecube	Action	2.Quartal	**X-Files: Resist or Serve**	Black Ops	Playstation 2, Xbox	Action-Adventure	2.Quartal


PS2 Filmversoftung mit Potenzial: "The Hulk" präsentiert sich als hübscher Mix aus brachialer 3D-Keilerei und nettem Schleich-Adventure – für alle drei Systeme.



PS2 Oben: "SWAT: Global Strike Team" (Xbox). Darunter: "The Obscure".


PS2 Mystery-Thriller mit Scully und Mulder: "X-Files: Resist or Serve".


NGC Kommt nicht in Deutschland: das tumbe Nazi-Gemetzel "Blood Rayne".


PS2 Hässlicher als auf dem Bild: die dröge Ego-Action mit "Judge Dredd".

startet Ihr via Spaceshuttle zum nächsten Einsatzort. Erfreulicherweise gehen Fußmissionen und die von "Wing Commander", "Colony Wars" & Co. inspirierten Weltallschlachten nahtlos und ohne spürbare Ladezeiten ineinander über. Von den drei gezeigten Version sahen Xbox- und Cube-Fassung am besten aus. Der PS2-"Bounty Hunter" hatte noch mehr mit Ruckeloptik denn mit dem Feindespack zu kämpfen. Bleibt nur zu hoffen, dass die ziemlich rabiate Ego-Orgie in der deutschen Variante nicht allzu viel Federn lässt.



Neben diversen 'alten Hüten' wie **Bomberman Max Red & Blue** oder **Blood Rayne** (das in Deutschland nicht offiziell erscheinen wird) stachen bei PPGI besonders zwei Titel hervor: **The Obscure** und **X-Files: Resist or Serve**. Bei erstgenanntem von Microids entwickelten Spiel schlüpft Ihr in die Haut von fünf College-Studenten, die übers Wochenende auf dem Campus eingeschlossen sind. Dumm nur, dass eine schaurige Bande mysteriöser Dämonen dort ebenfalls Überstunden einlegt. Oberstes Lernziel ist folglich überleben: Während Ihr Klassenzimmer und düstere Korridore entlang schleicht, haltet Ihr die lichtempfindliche Monsterbrut per Taschenlampe auf Distanz oder reißt kurzerhand verhüllende Vorhänge von den Fenstern. Ein Wechsel zwischen den Spielfiguren ist dabei immer möglich. Stirbt einer Eurer Recken, ändert sich der weitere Handlungsverlauf. Stark von "Silent Hill" inspiriert scheint die kommende "Akte X"-Versoftung zu sein. Inhaltlich angesiedelt in der siebten Staffel der Erfolgssaga, deckt Ihr wahlweise als Scully oder Mulder das Geheimnis einer feindseligen Kleinstadt auf – zwei unterschiedliche Lösungswege inklusive.

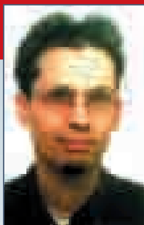


UNIVERSAL INTERACTIVE

Monströses hat Universal Interactive für Euch parat: In der pünktlich zum Kinostart des gleichnamigen Hollywood-Spektakels erscheinenden Versoftung von **The Hulk** seid Ihr abwechselnd in Menschen- und Bestiengestalt unterwegs. Als Bruce Banner durchstöbert Ihr mittels diverser Stealth-Manöver wie Schleichen oder 'An der Wand entlang drücken' vorsichtig Laborkomplexe. Nach der (vom Spielablauf festgelegten) Verwandlung in den Hulk ist Action angesagt. Mittels gezieltem PKW-Wurf holt der bärenstarke Grünling angreifende Helikopter vom Himmel oder vertrimmt anrückende Soldaten mittels eines geschnappten Kollegen. Interaktive Arenen, in denen sich so ziemlich alles auseinander nehmen lässt, sowie symphatische Cel-Shade-Optik versprechen ein kurzweiliges Abenteuer – wenngleich die Multi-System-Adaption stilistisch eher dem Comic-Original denn der nahenden Zelluloid-Vorlage ähnelt. *cg*

"Wir engagieren uns verstärkt im Bereich der Videospiele."

Über Vivendis Produktpolitik sprachen wir mit Frank Matzke, Marketing Director VUG.



MAN!AC: Das Software-Line-Up in Berlin setzte sich primär aus Konsolen-, weniger aus PC-Spielen zusammen. Seht Ihr hier eine umsatzträchtigere Zukunft?
Frank Matzke: Wir engagieren uns tatsächlich verstärkt im Bereich Videospiele, ohne allerdings unsere PC-Fans zu vergessen: Mit "War of the Rings" nutzen wir z.B. die "Herr der Ringe"-Lizenz für ein ganz klassisches PC-Produkt. Und dann wären da u.a. noch das neue "Counter-strike" oder die "Warcraft 3"-Erweiterung...

MAN!AC: Dank diverser Sub-Labels mausert sich Vivendi immer mehr zum Groß-Publisher. Was sind Eure mittelfristigen Ziele?
Frank Matzke: Im PC-Bereich sind wir schon seit Jahren einer der unbestrittenen Weltmarktführer, eine vergleichbare Position im Videospielebereich ist unser erklärtes Ziel. Die diversen Studios stehen in unserer Struktur für unterschiedliche Spielinhalte: Universal Interactive entwickelt Produkte für ein breites Publikum ("Crash Bandicoot"), während sich zum Beispiel Black Label Games vor allem an erwachsene Spieler wendet ("Das Ding").

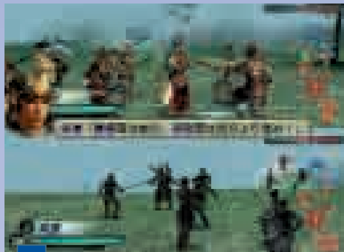
MAN!AC: Stichwort Konsolenkrieg: Momentan wirkt Eure Software-Unterstützung für PS2, Xbox und Gamecube recht ausgeglichen. Inwieweit beeinflusst absehbarer Erfolg oder Misserfolg eines Systems Eure derzeitigen Veröffentlichungsstrategien?
Frank Matzke: Ambitionierte Third-Party-Publisher sind derzeit noch gut beraten, alle Plattformen zu unterstützen – ob das in der Praxis bedeutet, auch weiterhin ein und dasselbe Spiel für jedes System zu veröffentlichen, ist ein ganz anderes Thema: Wir werden uns auf alle Fälle bei jedem Konzept genau überlegen, wo wir unsere potenziellen Käufer vermuten.

MAN!AC: Übernahmegerüchte von Vivendi reißen nicht ab (u.a. war Microsoft als potenzieller Käufer im Gespräch). Gibt's hier was Neues oder steht Ihr zurzeit definitiv nicht zur Disposition?
Frank Matzke: Wir beteiligen uns tatsächlich nicht an solchen und ähnlichen Spekulationen! VUG steht seit Jahren für großartige Spiele und ebensolche Wachstumswerte – das ist für uns entscheidend.

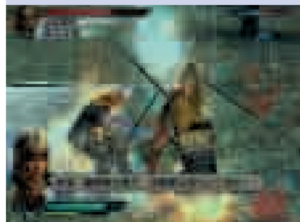
MAN!AC: Glaubt man dem aktuellen Hype, steht der Online-Durchbruch auch im Konsolensektor unmittelbar bevor. Von Vivendi-Spielen mit entsprechender Anbindung war bislang allerdings wenig zu sehen. Steht Ihr Internet-Gaming eher skeptisch gegenüber?
Frank Matzke: Mit Blizzards 'Battle.net' stellen wir den derzeit erfolgreichsten Internet-Spieleservice – wir sind also auch für die Konsolen-Online-Zukunft in Sachen Know-how bestens gerüstet. Tatsächlich haben wir diverse Titel mit Multiplayer-Unterstützung in Arbeit, allerdings bedeuten Internet-Features nicht selten einen höheren Entwicklungsaufwand, der sich in der Praxis erst auszahlen muss. Spiele, die aus unserer Sicht wirklich von einer Onlineoption profitieren, werden auch damit ausgestattet. Spätestens auf der E3 werden wir Details ankündigen.

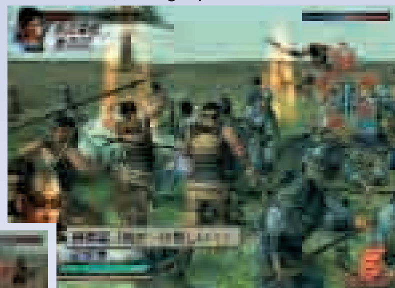
Dynasty Warriors 4

Koei legt nach: Kaum erscheint bei uns die Missions-DVD zum dritten Teil, gibt's in Japan schon die vierte "Dynasty Warriors"-Episode. Bei "Shin Sangoku Musou 3" (so der Originalname im fernen Osten) stürzt Ihr Euch wie gewohnt als wackerer Kämpfer in Massenschlachten quer durch die drei Königreiche.
Rund 50 Kampfszenarien wollen im epischen Story-Modus mit einem von über 40 wählbaren Charakteren vom Feind befreit werden. Erstmals sucht Ihr zu Beginn nicht einen festen Kämpfer aus, sondern Ihr alliiert Euch mit einem Königreich – entsprechend dürft Ihr auf Wunsch in jeder Schlacht einen anderen Soldaten steuern. Erfolgreiche Krieger verbessern durch häufigen Einsatz ihre Waffen, engagieren eine Gruppe Leibwächter und stellen diese je nach Bedarf taktisch unterschiedlich auf oder basteln sich einen eigenen Recken.


PS2 Zu zweit geht alles besser: Der Splitscreen-Modus ist wieder mit dabei.

Wenn die Offensive mit altbekannten Mitteln wie Pferden oder Elefanten nicht ausreicht, kommt die größte Neuerung von "Dynasty Warriors 4" zum Einsatz: In einigen Schlachten benutzt Ihr Belagerungsinstrumente wie Rammböcke und Katapulte, um die verschanzten Feinde mit Großattacken zu dezimieren. Dazu gesellen sich eine dezent verbesserte Grafik und intelligentere Gegner: Wer historische Massenschlachten mit Anspruch und Taktik sucht, darf gespannt sein.





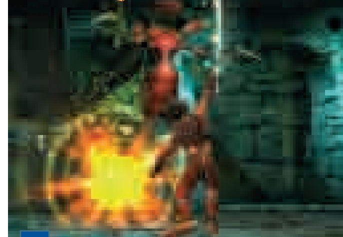

PS2 Spektakuläre Attacken werden mit schicken Lichteffekten veredelt.

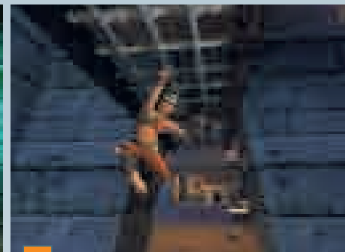
Hersteller:	Koei
Genre:	Action
D-Termin:	3. Quartal

Für ehrenhafte Krieger empfohlen: Japanische Massenschlachtplatte mit schicker Optik, dickem Umfang, viel Action und intelligenten Neuerungen.

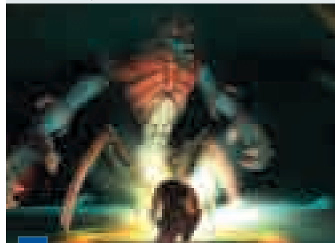
Sphinx

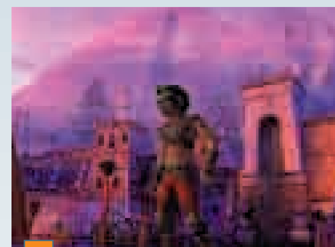



PS2 Schwertkampf-Knabe: Bei Gefechten packt Euer Held seine Klinge aus.


NGC Kletterpassagen gehören zu jedem ambitionierten Genre-Vetreter.

Trotz unbestrittenem Spielspaß-Potenzial fristet die ägyptische Mythologie auf Konsolen ein Schattendasein. Entwickler Eurocom (u.a. "007 Nightfire") will diesen Missstand mit seinem neuesten Projekt beheben: In "Sphinx" übernehmt Ihr die Rolle des titelgebenden Jünglings und legt Euch mit dem fiesen Set an – hat letzterer doch das antike Ägypten um die heiligen Kronjuwelen gebracht. Nach bewährter "Star Fox Adventures"-Art stapft Euer tapferer Polygon-Bursche alsdann mit Hilfe magischer Portale durch finstere Pyramiden, geheimnisvolle Dörfer sowie ausladende Paläste und legt sich mit bösem Monster-Gezücht an. Besonders stolz sind die Macher hierbei auf das neuartige Animations-System: Gefühlsausbrüche wie Schmerz, Freude oder blanker Hass schlagen sich im Gesicht des Protagonisten nieder – Identifikation auf hohem Niveau. Genauso spektakulär geht's in den zahlreichen Scharmützeln mit allerhand mythologischen Kreaturen zu: Sphinx haut mutierte Skarabäen zu Klump, tritt gegen hünenhafte Zwischenbosse an und sucht sein Heil in der Flucht, wenn der Widersacher unüberwindlich erscheint. In einer der nächsten Ausgaben folgt ein ausführliches Preview.


PS2 Großes Problem: Sets Handlanger protzen mit schierer Größe.


NGC Tal der Könige: Die Szenarien lassen Ägypten-Flair aufkommen.

Hersteller:	THQ
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	3. Quartal

Das siebte Weltwunder: Interessantes Action-Abenteuer in der ägyptischen Antike mit altbekannten Zutaten, hübscher Optik und niedlichem Helden.


SOFTWARE-TICKER +++ SOFTWARE-TICKER +++ SOFTWARE-TICKER +++ SOFTWARE-TICKER

+++ **Würfelhasser:** Sowohl "V-Rally 3"als auch "RTX Red Rock" und "Wakeboarding Unleashed" werden trotz anderweitiger Ankündigungen nicht mehr auf dem Cube erscheinen. +++ **Würfelfreunde:** Konami werkelt an einer "Metal Gear Solid"-Episode für den Gamecube. Ob es sich um eine Erweiterung, Umsetzung oder Neuentwicklung handelt, ist nicht bekannt. +++ **Draculas Erben:** Die Entwickler von "Castlevania: Symphony of the Night" (PSone) arbeiten an einer PS2-Fortsetzung des Horror-Knallers. +++ **Ballerlegende:** Im Juni feiert Irems Shoot'em-Up-Klassiker mit "R-Type Final" (PS2) sein von Fans (auch in der MAN!AC-Redaktion) lange ersehntes Comeback. +++ **Nur nicht aufgeben!** Trotz der Pleite des Ex-Publishers Swing arbeiten die Starbreeze Studios an "Enclave 2" und dem Mittelalter-Abenteuer "Templar" – beide Titel sollen Ende des Jahres für alle 128-Bit-Konsolen erscheinen. +++ **Persischer Prinz:** Zusammen mit Serien-Erfinder Jordan Mechner werkelt Ubi Softs Montreal-Niederlassung an einer Next-Gen-Fortsetzung des Plattform-Knallers "Prince of Persia". Release: Weihnachten 2003. +++ **Digitales Verbrechen:** Rockstar North haben mit den Vorbereitungen zu "GTA 4" begonnen. Der Titel wird allerdings erst auf der nächsten Konsolen-Generation (PS3?) erscheinen. Ein Nachfolger soll indes bereits in den nächsten 18 Monaten fertiggestellt werden. +++ **Wilde Hunde:** SCi hat sich die Versoftungsrechte am Tarantino-Streifen "Reservoir Dogs" gesichert. Das Spiel zum rabiaten Gangster-Film erscheint für Xbox sowie PS2. +++ **Terror im Internet:** Auf einer Pressekonferenz gab Sony bekannt, dass die nächste "Syphon Filter"-Episode als Online-Titel konzipiert und auf der E3 vorgestellt wird. +++ **Radioaktive Zukunft:** Vivendis berühmte PC-Reihe "Fallout" wird mit der Action-Strategie "Brotherhood of Steel" im Herbst auf Xbox und PS2 fortgeführt. +++ **Raserträume:** "Gran Turismo 4" besitzt laut Polyphony definitiv ein Schadensmodell respektive Online-Funktionen. Außerdem hat man die Sonderedition "GT Micra" fertiggestellt. Der Titel wird ausschließlich von Nissan-Händlern für die Live-Präsentation ihrer Autos verwendet. +++ **Ungewissheit:** NcSoft hat den koreanischen Publisher Phantagram ("Phantom Crash") übernommen. Die Titel "Strident", "Duality" sowie "Kingdom under Fire: Crusaders" wurden auf Halde gelegt. Lediglich das Online-RPG "Shining Lore" soll sicher erscheinen. +++ **Partner wechsel dich:** Statt Codemasters wird ab sofort Take 2 sämtliche Titel von SCi in Europa vetreiben. Darunter: "Futurama", "Conflict: Desert Storm 2" und "Gesprengte Ketten". +++ **Wartezeit:** "Halo 2" erscheint entgegen aller Internet-Gerüchte laut Bungie erst im Frühjahr 2004.

Pikmin 2





NGC Freund oder Feind – welche Rolle spielt Olimars birnenköpfiger Kollege?



NGC Splitscreen-Strategie: Ob mit- oder gegeneinander ist noch nicht raus.

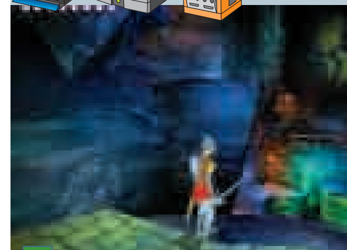
Teil 1 der genialen Vorgartentaktik gehörte zwar nicht zu den ganz großen kommerziellen Abräumern, dennoch werkeln Shigeru Miyamoto und seine Nintendo-Kollegen derzeit fieberhaft am Gamecube-Sequel. BigN-typisch geben sich die Japaner in Sachen Informationspolitik derzeit mal wieder ausgesprochen zugeknöpft. Fest steht bereits, dass "Pikmin 2" mit einem Zweispieler-Modus ausgestattet wird, der es Euch ermöglicht, via Splitscreen mit einem Kumpel zusammen die kulleräugigen Blumenkinder durch käferverseuchte Beete, wildwuchernde Wiesen oder feuchtes Tümpelterrain zu lotsen. Zudem soll der Missionsumfang gegenüber dem viel zu kurzen Erstling deutlich aufgestockt werden. Zur diesjährigen E3 im Mai erwarten wir die erste spielbare Version des geheimnisumwitterten Strategiehammers.

Hersteller:	Nintendo
Genre:	Strategie
D-Termin:	nicht bekannt

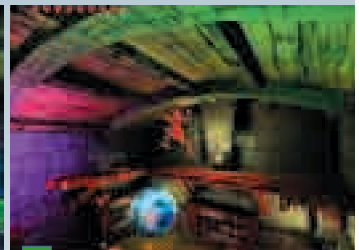
Captain Olimar kehrt zurück: "Pikmin 2" verspricht mit erweitertem Umfang und Zweispieler-Modus charmante Gamecube-Strategie.

Dragon's Lair 3D





XB Der Besuch der feuchten Schlossdungeons darf nicht fehlen.



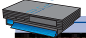
XB Auch anspruchsvolle Hüpfpassagen sind mit dabei.

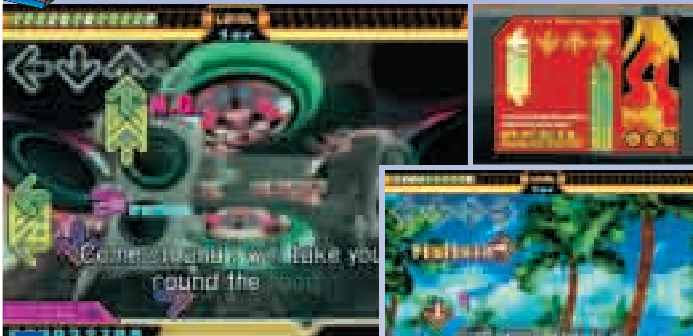
Dirk the Daring ist zurück: Der von Zeichentricklegende Don Bluth konzipierte Cartoon-Ritter machte Mitte der 80er als Held mehrerer Laser-Disc-Automaten eine grafisch eindrucksvolle Figur, bot aber spielerisch nur simpelste Kost. Die Neuauflage für alle Konsolen will die gezeichnete Grafik in die dritte Dimension transportieren und diesmal auch ein vernünftiges Spiel drumherum bieten. Wie gehabt rennt Ihr Euch wieder zur Rettung der geliebten Prinzessin Daphne die Hacken ab und schlagt Euch durch das Spukschloss des Drachen Singe. Allerdings wird Euch in der Neuauflage mehr abgefordert, als nur im korrekten Moment in eine Richtung zu drücken. Vielmehr verfügt Ihr über volle Bewegungsfreiheit bei Kämpfen gegen skurrile Monster, dem Lösen diverser Schalterrätsel und dem Überwinden von Sprungpassagen.

Hersteller:	Ubi Soft/THQ
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	April/Juni

Zeichentrick in dritter Dimension: Neuauflage des Laser-Disc-Klassikers – endlich mit Bewegungsfreiheit und vielen kniffligen Aufgaben.

Dancing Stage Megamix





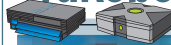
PS2 Auch das ist neu: Statt Polygon-Tänzern gibt's jetzt Videoclips im Hintergrund.

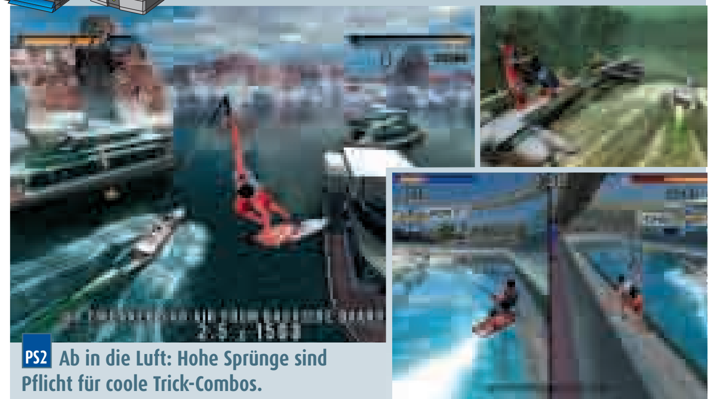
England sei dank: Da sich die "Dancing Stage"-Spiele auf der britischen Insel zum Verkaufsschlager gemausert haben, kommen auch tanzwütige Deutsche in den Genuss der neuen Episode. Der erstmals auf der PS2 angesiedelte "Megamix" behält das liebgewonnene 'Spring die Pfeile im Takt auf der Tanzmatte nach'-Konzept bei und bringt sogar eine Neuerung ins Spiel. Bei langgezogenen 'Frost'-Pfeilen reicht nicht mehr nur ein kurzer Tritt: Hier müsst Ihr stattdessen auf dem betreffenden Feld verharren, bis das Symbol vom Bildschirm verschwunden ist. Mehr als 30 Songs sind mit von der Partie, als PAL-Bonus gibt's sogar neun neue westliche Songs (inkl. Karaoke-Texte) von Stars wie Kylie Minogue, den Sugababes, The Cure und Christina Milian.

Hersteller:	Konami
Genre:	Musikspiel
D-Termin:	Mai

Gewohnt launige Tanzmattenhüpferei für feuchtfröhliche Partys: Dank eigener europäischer Bonussongs macht's noch mehr Spaß.

Wakeboarding Unleashed





PS2 Ab in die Luft: Hohe Sprünge sind Pflicht für coole Trick-Combos.

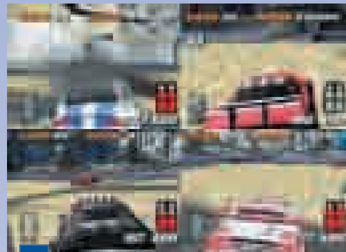
Activision wagt sich nach "Kelly Slater's Pro Surfer" ein weiteres Mal aufs feuchte Nass: Als namensgebendes Sportinstrument von "Wakeboarding Unleashed" kommt die hippere Variante des Mono-Wasserskis ins Spiel.
Entsprechend saust Ihr nicht alleine über Flüsse, Seen oder Kanäle, sondern werdet von einem Motorboot gezogen – den Wellenschlag des Vehikels nutzt Ihr ständig für Sprünge mitsamt coolen Flips und Spins, auch die Zugleine lässt sich prima für punktbringende Tricks einbinden. Nicht fehlen dürfen verschiedene Aufgaben, bei denen Ihr die Umgebung unsicher macht – optisch hinterlässt "Wakeboarding Unleashed" schon jetzt einen feinen Eindruck, die ungewohnte Sportart bringt frischen Wind ins Genre.

Hersteller:	Activision
Genre:	Sportspiel
D-Termin:	2. Quartal

Vielversprechende Trendsport-Simulation im feuchten Element: Modernes Wasserski mit vielen Tricks und schicker Grafik.

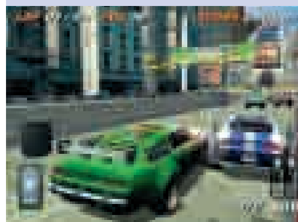
Destruction Derby Arenas

Als einer der ersten PSone-Titel faszinierte das rabiate ”Destruction Derby” mit ungewohnt destruktiver Raseraction. Während die Serienväter Reflections derweil versuchen, ihren durch ”Driver 2” angekratzten Ruf wieder aufzupolieren, nimmt Studio 33 (das u.a. mit der ”Raw”-Episode vor einigen Jahren Genrekompetenz bewies) den vierten Teil in Angriff.


PS2 Auch ohne Internet geht’s rund: Im Splitscreen dürfen vier Raser ran.

”Destruction Derby Arenas” setzt konsequent auf das Konzept der Vorgänger: Ihr klemmt Euch hinter das Lenkrad eines flotten Boliden und tretet gegen eine Horde anderer Fahrer an. Der Sieg wird aber nicht nur über die Platzierung entschieden, auch das kunstvolle Demolieren der anderen Karossen spielt eine wichtige Rolle – je mehr Schaden Ihr bei anderen anrichtet, desto länger könnt Ihr per Turboschub Vollgas geben. Speziell in den namensgebenden Arenen geht’s noch rabiater zur Sache, denn der Gewinner wird hier nach dem Motto ‘Last Man Standing’ bestimmt.

Studio 33 verspricht neben dem gewohnt actionreichen Gerase optische Schmankerl: Die neuen Kurse sollen mit besonders vielenRanddetails ausgestattet werden. Auf den Pisten selber piesacken Euch nun Rampen und Gruben, dazu gibt’s allerlei zerstörbare Gegenstände. Am vielversprechendsten klingen die ambitionierten Onlinepläne: Per Internet-Adapter dürfen satte 16 Fahrer gleichzeitig ihre Autos in Schrottkisten verwandeln.






PS2 Da fliegt ihm glatt das Blech weg: Dicke Crashes gehören einfach dazu.

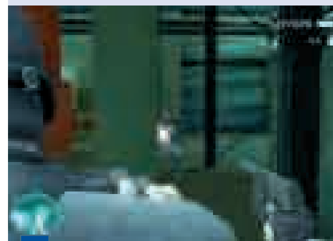
Hersteller:	Sony
Genre:	Action
D-Termin:	4. Quartal

Rabiate Schrott-Orgie für destruktive Gasfüße: Die rüde Rempelei verspricht coolere Strecken, mehr Action und spannende Online-Rennen.

Ice Nine


PS2 Schick getarnt: Als Mitglied einer (Überraschung!) ultrageheimen Spezialeinheit versteht sich Euer Protagonist in Waffengebrauch wie Verkleidung.

Spätestens seit Tom Clancys digitalen Verschwörungstheorien stehen Antiterror-Einheiten wieder hoch im Softwarekurs. So auch bei der Ego-Ballerei “Ice Nine”: Als CIA-Mitarbeiter James Clayton geht Ihr gegen die chinesische Rebellen-Truppe Xu respektive deren tödliches Virus vor. Statt wie in rabiateren Genre-Beispielen ohne jedwede Rücksicht loszuschießen, müsst Ihr hier aber bedächtiger vorgehen: Schleich-Elemente im Stil von “Splinter Cell” sollen dem Action-Thriller nämlich die nötige Würze geben. Ergo sucht Ihr stets nach schattigen Level-Ecken, um Euch vor anrückenden Feinden in Sicherheit zu bringen. Verwandlungskünstler schnappen sich gar die Klamotten abgemurkster Opfer und spazieren auf diese Weise im Terror-Hauptquartier umher. Ganz ohne Waffengebrauch ist der kriminellen Meute freilich nicht beizukommen: Egal ob abgesägte Schrotflinte, Sniper-Wumme, Raketenwerfer, fernzündbare Bomben oder ratterndes Maschinengewehr – Euer Bildschirm-Polizist kann mit jedem Schießprügel umgehen.


PS2 Über die Schulter: Feinde lassen sich als Schutzschild missbrauchen.

Hersteller:	Konami/Bam
Genre:	Ego-Shooter
D-Termin:	Juli

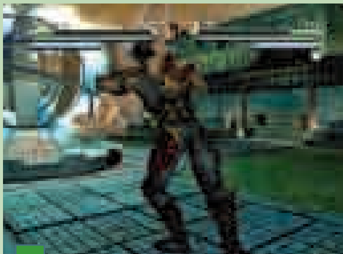
Aus der Ego-Sicht gegen böse Buben: mit Stealth-Einlagen, Hightech-Gimmicks und dicken Knarren aufgepeppte Terroristen-Schießerei.

Tao Feng: Fist of the Lotus

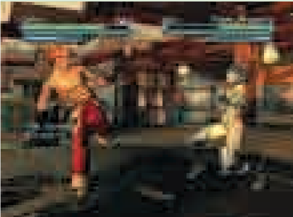


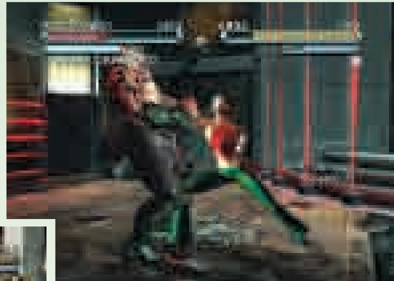
Neue Herausforderungen braucht der Mann: John Tobias, eine Hälfte des Schöpferduos von "Mortal Kombat", lässt sein Prügelspielbaby hinter sich und versucht sein Glück mit einem neuen Spiel – keine große Überraschung allerdings, dass auch "Tao Feng: Fist of the Lotus" im Beat'em-Up-Genre angesiedelt ist.

Zwei mystische Clans mit je sechs wehrhaften Mitgliedern vermöbeln sich gegenseitig auf der Jagd nach heiligen Artefakten – dem Besitzer davon winkt als Belohnung die Unsterblichkeit. Egal ob flinker Kampfmönch, exotische Handkanten-Amazone mit Hang zu knappen Textilien oder monströser Muskelberg – jeder Recke beherrscht ein umfangreiches Repertoire an Hieben und Tritten. Komplizierte Halb- und Viertelkreisdrehungen sind nicht notwendig, alle Aktionen lassen sich mit einer Richtungstaste und flinken Knopfserien auslösen. Besonders leicht macht Euch "Tao Feng" das Ausnutzen der Umgebung: Steht Ihr z.B. in der Nähe einer Wand, reicht ein Druck auf die Schultertaste, um mittels des Mauerwerks eine besonders aggressive Attacke zu starten. Neben den zerstörbaren Szenarien hat Euer körperlicher Zustand Einfluss aufs Geschehen: Wer zu arg vermöbelt wird, erleidet Arm- oder Beinbrüche und richtet dann mit den entsprechenden Gliedmaßen weniger Schaden an. Grafisch machen die schlagkräftigen Recken einen soliden Eindruck, ab Mai überzeugt Ihr Euch selbst von der Lotusfaust.



XB Schmeiß mich, Baby: Gut geplante Würfe sind immer ein probates Mittel.







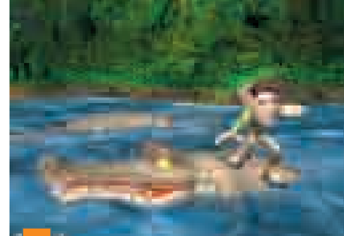
XB Für Blicke auf die schicken Umgebungen lässt die Action wenig Zeit.

Hersteller:	Microsoft
Genre:	Beat'em-Up
D-Termin:	Mai

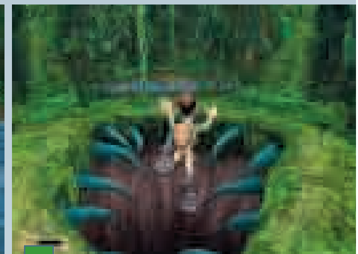
Rabiate Klopperei mit Fantasy-Einschlag und einer Handvoll neuer Ideen – eine erfrischende Alternative zu "Dead or Alive"?

Pitfall Harry





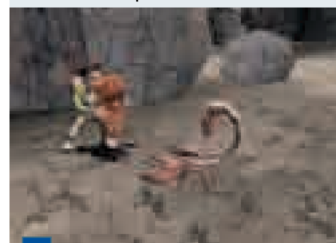
NGC Reptilienexperte seit 20 Jahren – Krokodilspringereien laufen unter dem Stichwort 'harte Prüfung'.



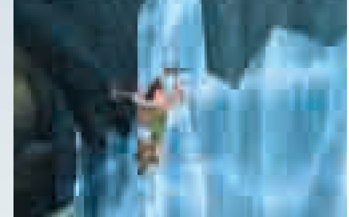
XB Jeden Tag in eine neue Welt – sieben bunte Settings warten auf ihre ausführliche Erkundung.

Comeback, die dritte: Und wieder mal rüttelt Lizenzinhaber Activision seine Atari-VCS-Ikone aus dem Videospielruhestand. Bereits zu 16-Bit-Zeiten hüpfte das einst klobige Strichmännchen durch ein optisch eindrucksvolles Bitmap-Jump'n'Run. Eine Konsolengeneration später fiel Harrys erster 3D-Versuch auf der PSone eher enttäuschend aus.

Eine prächtige Polygon-Rückkehr soll nun der US-Entwickler Edge of Reality sichern. Auf allen Systemen hüpft, rätselt und prügelt sich der von Branchenveteran David Crane erfundene Heroe durch ein über 50 Level starkes Abenteuer. Dschungelpfade und piranhaverseuchte Flüsse liegen dabei genauso auf Harrys Reiseroute wie staubtrockene Steppen und frostige Gletscherwelten. Natürlich hat der Genre-Opa nichts von seinem Forschertalent verlernt: Tollkühn wie eh und je nutzt der archaische Abenteurer Krokodilmäuler als Tritthilfe. Tarzanartige Lianenschwingereien gehören noch immer zu seinen leichtesten Übungen. Eine Handvoll nützlicher Items versprechen zusätzliche Hilfe: Via Hacke erklimmt der unverwüstliche Haudegen Felswände oder entwischt per Pogo-Stick den Klauen seiner vielgestaltigen Feinde. Selbige schickt Ihr mit diversen Kampfmanövern und Waffen in die ewigen Jagdgründe.



PS2 Die ehemals unbesiegbaren Skorpione stellen sich nun dem Kampf.



PS2 Fit aus Erfahrung: Gletscherkraxeln gehört zu Harrys neuen Talenten.

Hersteller:	Acitivison
Genre:	Jump'n'Run
D-Termin:	3. Quartal

Harry, hüpf' mal wieder: Neue Feinde, neue Fähigkeiten, neuer Look – Activisions Retro-Held auf vielversprechender Urwaldexpedition im Cartoon-Look.

Schuljungen



Deutschlands erste Ausbildungstätte in Sachen Spieleentwicklung drillt Euch binnen zwölf Monaten zum Level-Designer - MAN!AC hat der Games Academy in Berlin einen Besuch abgestattet.

Games Academy konkret: Von der Bewerbung bis zum Abschluss

Wer mit der Ausbildung zum Level-Designer liebäugelt, braucht nicht nur finanzielle Rückendeckung, auch Durchhaltevermögen und ein bestandenes Bewerbungsverfahren sind notwendige Voraussetzungen für die Aufnahme in die Games Academy. Der im Herbst diesen Jahres startende Kurs etwa beinhaltet folgende Details.

Bewerbung: Zusätzlich zu den Standards bestehend aus formlosem Schreiben, tabellarischem Lebenslauf und ausgefülltem Bewerbungsbogen müssen Interessenten bis zum 31. Juli ihrer Bewerbungsmappe auch einige Arbeitsproben beifügen. Diese müssen nicht unbedingt selbstgestaltete Levels, Animationen oder ähnliches Technikmaterial beinhalten – auch Zeichnungen, interessante Spielkonzepte sowie eigenentworfene Brett- oder Kartenspiele sind willkommen. Habt Ihr Euer kreatives Potenzial unter Beweis gestellt, werdet Ihr zum zwanglosen Bewerbungsgespräch nach Berlin eingeladen. Hinterlasst Ihr auch hier einen positiven Eindruck, dürft Ihr im Oktober die Ausbildung beginnen.

Ausbildungsverlauf: Unterteilt in vier Semester mit unterschiedlichen inhaltlichen Schwerpunkten erlernt Ihr in der zwölfmonatigen Ausbildung das nötige Basisrüstzeug zum Level-Designer – Woche für Woche, Montag bis Freitag zwischen 9 und 16 Uhr. Zum regulären Stundenplan gesellen sich abendliche Vorlesungen von Branchenvertretern, Gesprächskreise mit GA-Absolventen, Entwicklerstammtische und andere Zusatzangebote. Müssen die Studenten erlerntes Wissen während der ersten drei Semester regelmäßig in Klausuren unter Beweis stellen, ist das vierte Quartal vorrangig dem Abschlussprojekt gewidmet. Bestehen die Pennäler mit ihrem in Teamarbeit gebastelten Spiel die Prüfung, wird ihnen Ende September 2004 das Zertifikat zum 'Junior Level Designer' überreicht.

Wer's genauer wissen will, erhält unter **www.games-academy.de** oder folgender Postadresse alle wichtigen Informationen:



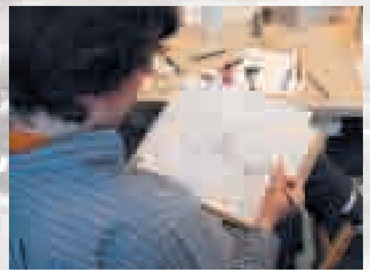
Games Academy
Inhaber: Thomas Dlugaicyk
Mainzer Straße 23
12047 Berlin



Klasse von 2002: Als Lohn ihrer Mühen freuen sich GA-Absolventen über das offizielle Abschluss-Zertifikat.



Theorie & Praxis: Vor der kreativen Arbeit am Rechner schult Dozent Michael Bartsch (rechts) die Augen und Hände seiner Schützlinge für perspektivisches Zeichnen.



Nicht wenige Kursteilnehmer entdecken beim Zeichnen unter professioneller Anleitung ungeahnte Talente.

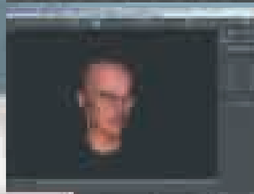
"Super Mario Bros.", "Virtua Fighter" oder "Populous" – weltberühmte Spiele, die Millionen von Zockern unwiderstehlich in ihren Bann gezogen haben. Hinter jedem Titel steht ein Mensch (bzw. ein fähiges Team), dessen visionäre Kreativität uns jene außergewöhnlichen Spielerlebnisse ermöglicht. Die Macher obiger Beispiele – Shigeru Miyamoto, Yu Suzuki und Peter Molyneux – sind in Fankreisen genauso bekannt wie ihre virtuellen Werke. Und welcher ambitionierte Zocker hat beim Genuss besonders genialer oder auch übler Titel noch nicht gedacht "Das würde ich auch gern machen" bzw. "Das könnte ich sicher besser". Auf viele Fans übt die Software-Industrie einen ähnlich starken Reiz aus, wie die Film- und Popmusikbranche auf Möchtegern-Sternchen. Doch Jobs in der Spiele-Entwicklung sind hierzulande nicht nur rar, sondern auch mit Vorurteilen besetzt. Das Bild vom weltfremden PC-Profi, der tagein, tagaus unverständliche Zahlenkolonnen in die Tastatur hämmert, dürfte die Träume vieler, wenig Informatik-begeisterter Heranwachsender bereits zerstören. Dass zur Entwicklung eines zeitgemäßen Videospiels aber weit mehr gehört als bloßes Programmierkönnen, versucht die Games Academy Branchen-Interessenten seit 2000 zu vermitteln.

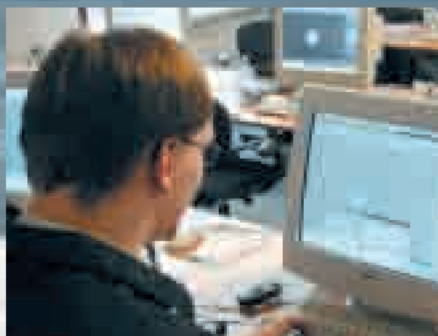
Bildungspaket

In einem unscheinbaren Hinterhof im Ostberliner Stadtteil Friedrichshain liegt die Bildungsstätte, die sich zum Ziel gesetzt hat, "interaktive Unterhaltungsmedien zu fördern, sowie Spieleproduktion als Standort- und Jobfaktor zu entwickeln" (Zitat Pressetext). Konkret bedeutet das: Bestehen sie die Aufnahmeprüfung, werden aufstrebende Studenten in einem zwölf Monate dauernden Kurs zum 'Junior Level Designer' ausgebildet. Hört sich diese Qualifizierung zunächst hochspezialisiert an, birgt ein Jahr Games Academy in der Praxis vielmehr ein allumfassendes Hineinschnuppern in die moderne Spielentwicklung: Unterteilt in vier Quartale à drei Monate lernen die Teilnehmer nicht nur den elementaren Umgang mit relevanten Programmen wie Photoshop (z.B. das Erstellen von Texturen) oder 3DMax (Animation und Modellierung von 3D-Figuren). Gleichfalls werden mathematische und physikalische Schulkenntnisse aufgefrischt, wirtschaftliche sowie rechtliche Grundlagen bei der Entwicklung von Videospielen erläutert, die Geschichte des Mediums beleuchtet und Basiswissen in Sachen 'Storytelling' vermittelt. Ein kunterbunter Stundenplan, der nicht von ungefähr kommt: Die Zusammensetzung der Lerninhalte wird in enger Abstimmung mit Software-Entwick-

-Report







Texturieren, Animieren, Modellieren: Der Praxis-Umgang mit Programmen wie "3D Max" steht schwerpunktmäßig im zweiten Quartal auf dem Lehrplan.

lern festgelegt, von Experten also, die genau wissen, was sie von künftigen Angestellten erwarten.

Die Lümmel von der ersten Bank

Auf den ersten Blick erweckt die Games Academy kaum den Eindruck einer Schule im klassischen Sinn. Ein gemütlicher Aufenthaltsraum lockt mit Kaffeautomat und Dreamcast-Station zur Pausenzerstreuung. Davon abgehend findet sich hinter einer Tür das Technikzimmer samt eigenem PC für jeden Teilnehmer. Eine zweite Pforte führt in den Theoriesaal, der außer einem Videobeamer keine Hightech-Ausrüstung birgt. Die recht beengten Platzverhältnisse werden derzeit voll ausgelastet: Zwei Kursen à maximal 14 Studenten kann die Berliner Lehranstalt parallel die Ausbildung zum 'Junior Level Designer' bieten. Eine straffe Organisation ist dabei der Schlüssel zum reibungslosen Ablauf. Damit es keine Überschneidungen gibt, starten beide Klassen versetzt in die Studien. Während etwa ein Kurs per Stift und Papier in die Grundlagen des Zeichnens sowie räumlichen Denkens eingewiesen wird, bemühen sich die Kollegen im Computerraum redlich, selbstgestalteten Polygon-Figuren die ersten Bewegungen beizubringen. Die vier Ausbildungs-Quartale sind dabei strikt in ihre Schwerpunktausrichtung unterteilt: Block eins und drei dienen vornehmlich der Theorie, im zweiten sowie letzten Viertel des Jahres steht die praktische Arbeit am Rechner im Mittelpunkt. Von Montag bis Freitag wird dabei unter Leitung professioneller und handverlesener Dozenten gepaukt. Das Endsemester widmet sich dem Höhepunkt der gesamten Ausbildung. Dann nämlich tun sich die Teilnehmer in Kleingruppen zusammen, um in gut fünf Wochen fieberhaft am gemeinsamen Abschlussprojekt (sprich einem Spiel) zu arbeiten. Wie in jeder Schule auch, steht am Ende der Ausbildung schließlich eine knallharte Prüfung.

Nur während der Pausen: "Soul Calibur"-Zocken und geselliges Schmausen.

Das erste Spiel

Die Abschlussarbeit bietet einen guten Vorgeschmack auf das, was die frischgebackenen Absolventen im Berufsleben später erwartet. Angefangen bei der Grundidee fürs Spiel, über das Skizzenzeichnen von Levels



So lässt sich's lernen: Zum effektiven Arbeiten steht jedem GA-Studenten im Praxisraum ein fester, hochgezüchteter PC zur Verfügung.



Einer, der's wissen muss:
Mit Games-Academy-Absolvent Steve Jahn (25) sprach MAN!AC über Berufswünsche, GA-Ausbildung und Zukunftsperspektiven.

"Während der Ausbildung gab's einige Momente, wo mir aufgrund der komplexen Lerninhalte schon mal mächtig der Kopf rauchte."

MAN!AC: Wie hat es Dich zur Games Academy verschlagen?
Steve: Ich bin nach der zehnten Klasse von der Schule abgegangen und hab' erstmal eine Lehre zum Dachdecker gemacht. Nach ein paar Jahren harter Arbeit dachte ich mir, 'Das kann's ja eigentlich noch nicht gewesen sein' und begann, mich umzuorientieren. Durch Zufall sah ich dann im Fernsehen eine Reportage über die Games Academy. Da mich Computer- und Videospiele seit frühen 8-Bit-Tagen faszinierten und ich zudem immer schon Interesse am Zeichnen und Malen, aber auch an darstellenden Künsten wie Steinmetzarbeiten hatte, wusste ich sofort: "Da will ich hin".

MAN!AC: Alles weitere verlief dann ganz problemlos?
Steve: Leider nicht ganz. Nachdem mich die Games Academy bereits angenommen hatte, ging der Hickhack um die Finanzierung los. Da ich den Kurs nicht aus eigener Tasche bezahlen konnte, wandte ich mich ans Arbeitsamt. Und die erteilten mir aufgrund meiner bereits absolvierten Ausbildung zum Dachdecker natürlich erstmal eine Absage. Nach ewigem Hin und Her, zeitraubenden Briefwechseln usw. wurde die Finanzierung letzlich doch bewilligt – zwar nicht direkt aus dem Bundesbudget, sondern aus dem so genannten europäischen Sozialfond.

MAN!AC: Welches Wissen hast Du außer Deiner Spielerfahrung und dem Interesse an der Materie mit in die Ausbildung gebracht?
Steve: Recht wenig. Zu C64-Zeiten hab' ich mit Kumpels zusammen an simplen Basic-Sprites gewerkelt, später haben wir auch mal ein eigenes Brettspiel entworfen. Der praktische Teil meiner Bewerbung beinhaltete aber im Prinzip nur ein paar gezeichnete Skizzen und Grundwissen in der Bildbearbeitung via Photoshop. Mein Traum war aber eh weniger Programmieren oder 3D-Modellieren gewesen, als vielmehr der Wunsch, innovative und interessante Spielkonzepte zu erfinden bzw. mitzuentwickeln. Und glücklicherweise sind solcherlei Fähigkeiten bei der heutigen Spielentwicklung neben reinem Technik-Know-how ebenfalls wünschenswert.

MAN!AC: Gab's denn Momente in der Ausbildung, wo Du Dich aufgrund Deiner technisch eher mageren Vorkenntnisse überfordert sahst?
Steve: Im theoretischen Teil nicht, im Praxisbereich schon. Die meisten Kursteilnehmer hatten mit der Arbeit am PC und einigen relevanten Programmen einfach mehr Erfahrung. Da gab's einige Momente, wo mir aufgrund der komplexen Lerninhalte schon mal mächtig der Kopf rauchte. Dank der super Dozentenbetreuung hab' ich mich aber dennoch irgendwie durchgebissen – und aufgrund der vielseitigen, umfassenden Ausbildung eben auch festgestellt, in welchen Bereichen der Spieleentwicklung meine Interessen, Stärken und Schwächen liegen.

MAN!AC: Was hat Dir die Ausbildung unterm Strich gebracht. Mit einem festen Job klappte es ja bislang leider noch nicht und die wirtschaftliche Zukunft für Spieleentwickler sieht hierzulande momentan ebenfalls nicht besonders rosig aus.
Steve: Klar, als unser Kurs mit der Ausbildung fertig war, wurden die Träume vieler Teilnehmer stückweit von der harten Realität eingeholt. In Deutschland gibt's derzeit einfach viel zu wenige Studios und auch die Auftragslage ist recht schlecht. Dass ich meine schöne Ausbildung momentan nicht konkret nutzen kann, ist sicher ärgerlich. Meine Träume sind allerdings nicht verpufft, sondern wurden nur zurechtgerückt. Mein Idealismus, mein Wille weiterzukommen und die Hoffnung auf Marktbesserung bestehen definitiv weiter.



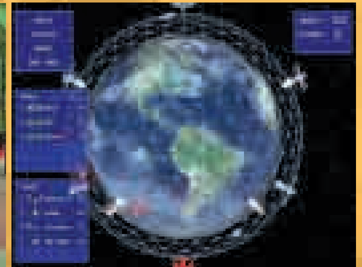
Vom Spielkonzept über Artworkentwürfe bis zum spielbaren Produkt verlangen die Abschlussprojekte vielseitiges professionelles Arbeiten. Hier eine Level-Skizze zur Mechschlacht "Strike One".



"Strike One" aus Pappe: Das Levelmodell hilft, Licht- und Schatteneinfälle korrekt zu berechnen.



"Strike One" in Aktion – u.a. fließen Spielbarkeit, Idee und Marktfähigkeit in die finale Prüfungsnote ein.



Taktikkrieg oder kindliche Lernsoftware – die Wahl des Abschlussthemas liegt bei den Studenten (Bild: "Battle2Two").

Thomas Dlugaicyk (39) gründete die Games Academy anno 1999 und ist der Berliner Privatschule seitdem als Leiter treu. Der diplomierte Sozialpädagoge setzt sich seit über zehn Jahren beruflich mit dem Themenkreis Computer- und Videospiele auseinander, angefangen bei journalistischen Tätigkeiten im Print- und Fernsehbereich bis hin zur Gründung der USK 1994.

"Durchhaltevermögen und Teamfähigkeit sind wichtig – Faulpelze und Quertreiber dürften in der Games Academy kaum glücklich werden"

MAN!AC: Wie bist Du eigentlich auf die Idee gekommen, mit der Games Academy eine Ausbildungsstätte für den Bereich 'Software-Entwicklung' aus dem Boden zu stampfen?

Thomas Dlugaicyk: Im Prinzip ist die Idee zur Games Academy aus einer konkreten Bedarfssituation entstanden. Seit Jahren verfolge ich die Entwicklung der Spielebranche aktiv aus privatem und beruflichem Interesse mit. Mehr und mehr stellte sich mir dabei die Frage, warum es trotz millionenschwerer Umsätze hierzulande noch keine Möglichkeit für aufstrebende, interessierte junge Menschen gab, unter professioneller und zielgerichteter Anweisung in diese zukunftsträchtige Branche hereingeführt zu werden. Durch Gespräche mit Entwicklern fand ich schnell heraus, dass durchaus Bedarf an qualifizierten Fachkräften bestand. Das Interesse an einem Ausbildungsstandard war also durchaus vorhanden.

MAN!AC: Wie kam's zu der speziellen Ausrichtung 'Level Design'?

Thomas Dlugaicyk: 'Level Designer' stellen die momentan gefragtesten Spezialisten in der Spieleproduktion dar. Folglich erstellten wir in enger Zusammenarbeit mit den Software-Entwicklern ein Kurskonzept, welches all das zum Lehrinhalt hat, was die Firmen von potenziellen Angestellten erwarten.

MAN!AC: Dennoch bemüht Ihr Euch, Euren Schützlingen einen möglichst umfassenden Einblick in die Spielentwicklung zu geben.

Thomas Dlugaicyk: Wie gesagt, unsere Kursinhalte sind nach den realen Bedürfnissen des Markts ausgerichtet. Der kompetente Umgang mit Entwicklertools ist heutzutage eben nicht mehr alles. Entsprechend wollen wir unseren Studenten nicht nur die Kenntnis relevanter Programme vermitteln. Auch soziale Aspekte wie Kommunikation und Teamwork oder der Einblick in künstlerische, wirtschaftliche sowie juristische Bereiche sind wichtig. Dies schult einerseits eine realistische Einschätzung des Alltags als Spielentwickler, hilft den Studenten aber auch, Interessen und Talente auszuloten, um ihren optimalen Platz im komplexen Prozess der Spieleproduktion zu finden.

MAN!AC: Welche Vorkenntnisse erwartet Ihr von Euren Bewerbern?

Thomas Dlugaicyk: Am wichtigsten ist uns, in persönlichen Gesprächen auszuloten, ob und wenn ja in welchem Bereich ein Bewerber das notwendige Talent besitzt. Damit ist nicht zwingend Programmier- oder Technik-Know-how gemeint, eine künstlerische Ader oder überschäumende Kreativität können uns genauso überzeugen. Natürlich ist auch das Lernpensum ziemlich hoch, zudem verbringen die Kursteilnehmer sehr viel Zeit mit der recht kleinen Klasse. Enthusiasmus, Durchhaltevermögen und Teamfähigkeit sind dementsprechend ebenfalls wichtig. Faulpelze und Quertreiber dürften in der Games Academy folglich kaum glücklich werden.

MAN!AC: Mit der Ausbildungsmöglichkeit Level Designer ist das Potenzial einer Games Academy ja sicher noch nicht ausgereizt. Wie schätzt Ihr Eure Zukunft ein?

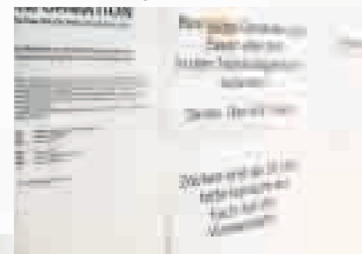
Thomas Dlugaicyk: Auch bei eventuellen Wachstumsplänen richten wir uns nach dem Markt. Sprich, wir wollen Ausbildungen anbieten, welche in der Branche auch tatsächlich Jobchancen haben. Momentan habe ich zwar den Eindruck, dass die Entwicklerszene hierzulande beständig wächst, ohne einen Arbeitsauftrag kann aber auch das ambitionierteste Team nicht überleben. Die gesamtwirtschaftliche Situation muss sich folglich verbessern, um auch der Spielebranche neuen Investitionswillen abzuringen. Sollte Deutschland als Entwicklerstandort künftig wieder attraktiver werden, steht weiteren Kursinhalten mit anderen Ausrichtungen sicher nichts im Weg. Seitens der momentanen Teilnehmernachfrage würde sich eine Vergrößerung unsererseits schon jetzt rechnen. Wir sehen allerdings keinen Sinn darin, Personal im großen Stil auszubilden, wenn der Arbeitsmarkt nicht genügend Jobangebote bereithält.

und Figuren sowie dem Umsetzen selbiger in Polygonwelten bis hin zum Entwerfen einer Musterverpackung obliegt die gesamte Planung und Ausführung der Gruppe. Ohne Teamwork und Arbeitsteilung geht da gar nichts – prompt zahlt sich die allumfassende Ausbildung das erste Mal aus. In der Regel haben die Studenten in den vergangenen Monaten nämlich festgestellt, in welchem Teilbereich des vielschichtigen Komplexes 'Videospielentwicklung' ihre Stärken und Schwächen liegen. Während sich folglich der fähigste Dramaturg der Kleingruppe eine packende Hintergrundgeschichte ausdenkt, entwirft das Zeichentalent Charakter-Artworks, der 'Zahlenkünstler' wiederum kümmert sich um den eher trockenen Aspekt der Zusammenführung der Einzelteile, sprich die Programmierung.

Ohne Moos nix los

Da es sich bei der Games Academy um eine Privatschule handelt, ist die Ausbildung dort natürlich nicht umsonst – geschweige denn billig. Mit knapp 800 Euro Kursgebühr pro Monat beläuft sich die einjährige Qualifizierung zum 'Level Designer' insgesamt auf über 9.000 Euro. Eine Summe, die in der Regel selbst getragen werden muss. Nur in Ausnahmefällen subventioniert das Arbeitsamt den Ausbildunsgweg. Dass die Fachwelt, sprich viele Entwicklerteams einen Abschluss an der GA allerdings nicht als überflüssig für den Brancheneinstieg erachten, hat die Vergangenheit bereits gezeigt. Zwei GA-Absolventen etwa verdingen sich derzeit beim Sauerländer Hersteller CDV, vier ehemalige Schüler haben bei Team Yager eine Festanstellung gefunden. Einige Firmen sponsorten gar besonderen Talenten die Lehrzeit in Berlin. Einen Freischein in hoch dotierte Elitejobs stellt das 'Level Designer'-Zertifikat allerdings nicht dar. Die wirtschaftliche Situation für deutsche Entwickler ist immer noch schlecht – auch wenn sich in den letzten Jahren hierzulande immer mehr talentierte Teams gefunden haben und hochkarätige Projekte wie "Yager" durchaus internationales Verkaufspotenzial besitzen. Berufliche Illusionen macht sich entsprechend kaum ein Kursteilnehmer, ein bezahltes Praktikum stellt in der Regel die opimistischste Aussicht für frischgebackene Abgänger dar. Die Betreung ihrer Studenten hört für die Games Academy allerdings nicht mit der bestandenen Abschlussprüfung auf. Regelmäßig finden sich Schüler, ehemalige Pennäler und im Berliner Raum ansässige Entwickler zum organisierten Stammtisch zusammen oder halten Branchenexperten abendliche Vorträge zu interessanten Themen.

Wer ernsthaft an einem Job in der Spielentwicklung interessiert ist und über die nötige Finanzkraft verfügt, dem bietet die Ausbildung in der Games Academy sicherlich den derzeit optimalen Einstieg. Das komplexe Lehrangebot ermöglicht Anfängern das Hineinschnuppern sowie die Interessenausrichtung in die zahlreichen Aspekte der Spielentwicklung. Auch erfahrenen Semestern bietet der Ausbildungsweg Wissensvertiefung unter professioneller Anleitung – und nicht zuletzt einen Abschluss, der in der hiesigen Branche durchaus von Wert ist. Geraffte Infos zu Aufnahmebedingungen, Ablauf usw. findet Ihr im Infokasten auf Seite 32. *cg*



Typisch Schule: Auch der GA-Alltag kommt nicht ohne knallharte Regeln aus.

Aus alt mach neu

Fortsetzungen sind aus der Videospielewelt nicht mehr wegzudenken, doch die Computer-Vergangenheit wird oft übersehen: MAN!AC kramt in der Mottenkiste nach Oldie-Konzepten, die eine neue Chance verdienen.

Gegenwärtig lebt die Retrowelle wieder auf: Die "Activision Anthology" vereint eine Wagenladung kultiger VCS-Titel, Sega schickt in der "Sonic Mega Collection" seinen Vorzeige-Igel ins Rennen und Namco kramt Pac-Man & Co. regelmäßig für "Museum"-Sammlungen raus. Allerdings werden in der Regel nur Oldies aus dem Automaten- oder Videospielbereich recycelt, alte C64- und Amiga-Namen tauchen spärlich auf. Lediglich eine Handvoll Versuche fanden in der jüngsten Vergangenheit statt: Gab z.B. die GBA-Auffrischung der lustigen Dreierklopperei "International Karate Advanced" ein ganz passables Bild ab, geriet die "Speedball 2"-Handheldumsetzung zum Flop, der nur durch das kapital verbockte "2100"-PSone-Update übertroffen wird – umso frappierender, als dieser von den Original-Bitmap-Bros. stammte.

Einige Genres haben sich in den vergangenen Jahren so weiter entwickelt, dass die Neuauflage eines C64-Klassikers nur bedingt Sinn ergeben würde: Wer "Virtua Fighter" oder "Tekken" zocken kann, braucht kein frisches "Way of the Exploding Fist", Filzball-Anhänger sind mit einem "Virtua Tennis" zweifellos besser bedient als mit "Match Point".

Oldies but Goldies

Auch die Rollenspiel-Evolution hat Größen wie "Bard's Tale" und "Dungeon Master" hinter sich gelassen – mit reinen Verliesmetzeleien und Simpelkämpfen geben sich moderne Abenteurer nicht mehr zufrieden.

Kick Off 1989



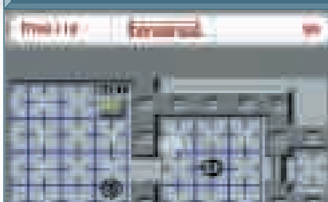
Das Original:

Mit nur einem Titel wurde Dino Dini berühmt: Sein Fußball "Kick Off" setzte auf minimalistische Grafik und litt in der ersten Fasung unter allerlei Bugs, brillierte aber mit sehr flotten Partien und innovativer Ballbehandlung. Das runde Leder klebte nicht wie bisher und seitdem fest am Fuß, sondern rollte völlig frei. Diese gewöhnungsbedürftige Neuerung entzweite ob ihrer eigenwilligen Spieldynamik die Zockerwelt, gewann aber eine hartnäckige und begeisterte Anhängerschaft – weniger fanatische Kicker wiederum griffen zum leichter zugänglichen "Sensible Soccer".

Unser Wunsch:

Bolzen ohne Kompromisse – statt Klebeball und komplexer Knopfkonfigurationen sollte der Schwerpunkt auf flottem 'Kick & Rush' liegen. Mehr als zwei Tasten braucht auch heute kein "Kick Off"-Gott, durch den freilaufenden Ball bleibt Anspruch gewährleistet. Optisch ist die Vogelperspektive Trumpf, um den nötigen Überblick zu wahren. Für Dauerzocker wünschen wir uns einen dicken Managerteil und Lizenzkicker wie beim von der Dini-Vorlage inspirierten "Total Soccer Manager" für den GBA – dann stünde dem nostalgischen Bolzplatzvergnügen nichts im Wege.

Paradroid 1985



Das Original:

Ein grafisch unscheinbares Spiel sorgte für Rekordwertungen: Bei "Paradroid" seid Ihr als schwächlicher Roboter in einem Transporter voller Blechfeinde unterwegs. Die Beseitigung dieser erfolgte nicht (nur) durch rohe Waffengewalt: Vielmehr wurde bei Kontakt eine simple, aber fordernde Zwischensequenz aktiviert, in der Reaktionsvermögen und Taktik gleichermaßen eine Rolle spielten. Als erfolgreicher Duellsieger durftet Ihr eine Weile in die Blechhaut des gekaperten Kollegen schlüpfen und mit größerer Durchschlagskraft aufräumen – jedoch nur solange dessen Energie anhielt, dann wurde dringend ein neuer Blechschädel als Gastgeber benötigt.

Unser Wunsch:

Zurück zu den Wurzeln – "Paradroid" braucht keine Wagenladung an Grafikmätzchen. Übersicht zählt, Hauptsache die Feinde bleiben klar durch eine Nummer identifizierbar – dieses kleine, aber wichtige Detail ging z.B. der Amiga-Neuauflage ab. Auf Heimsystemen ist eine Umsetzung fern, dafür winkt Handheldzockern das Glück: Jester Interactive ("Music") hat die Rechte erworben und bastelt an einem neuen "Paradroid" – hoffentlich mit einer großen Portion C64-Genialität.

Pirates 1987



Das Original:

Wow, was für eine Aufmachung! Schon beim Auspacken beeindruckte Microproses Freibeuter-Abenteuer mit aufwändig gestalteter Seekarte und dickem Handbuch. Die 'sachdienliche' Pixel-Optik von "Pirates" konnte da nicht ganz mithalten, dafür faszinierte die Simulation mit einem ausgefeilten, hoch motivierenden Spielkonzept. Als Kapitän eines schnuckeligen Schiffes mit ein paar Mann Besatzung ging's zwischen 1560 und 1700 auf die Reise, immer auf der Suche nach dem großen Geld. Dabei durftet Ihr Euren Werdegang frei bestimmen: Schippert politisch korrekt als Händler über die Meere oder entert in Piraten-Manier jedes vorbeifahrende Schiff. Authentisch nachgestellte, historische Expeditionen verleihen dem Software-Juwel zusätzliche Würze.

Unser Wunsch:

Neben zeitgemäßer Polygon-Optik (ähnlich der Seeschlachten in EAs "Pirates: The Legend of Black Kat") würden wir gerne anspruchsvollere Schwertkämpfe und mehr historische Missionen sehen. Die Aufmachung darf pompös bleiben: Ein dickes Booklet, eine edle Seekarte und eine Bonus-DVD mit Errol-Flynn-Klassikern stehen auf unserer Wunschliste.

Rick Dangerous 1989



Das Original:

Der unschwer als Indiana-Jones-Hommage identifizierbare Cartoon-Forscher schaffte das Kunststück, Tabuthemen bei Jump'n'Runs zu seinem Vorteil zu nutzen. Hinter der knuffigen 2D-Bitmap-Optik verbarg sich eine gnadenlos schwere Hüpf- und Knobelpartie, die wie kein zweites Spiel auf bedingungsloses 'Trial & Error' setzte: Die meisten fiesen Fallen lernten Joystickakrobaten erst durch ein- oder mehrmaliges Reintappen kennen. Da sich die späteren Lara-Erfinder Core Design konsequent dazu bekannten und das Prinzip in ein brillantes Leveldesign kleideten, wurden aus Frustmomenten stattdessen Motivationsschübe – das gab's seitdem nicht mehr.

Unser Wunsch:

Auch hier sind höchstens Detailverbesserungen nötig: Zur besseren Frustbekämpfung eignen sich häufige Rücksetzpunkte und eine spendable 'Continue'-Funktion. Grafisch bietet sich das Prinzip der seitlichen "Crash Bandicoot"-Levels an – also striktes 2D, aber mit detailorientierter Polygontechnik zum Leben erweckt. Mit ausreichend Welten voller kniffliger Fallen wäre das Glück von Hardcore-Hüpfern perfekt – schade, dass es bislang nur einen inoffiziellen GBA-Klon gibt.


XB Der legendäre "Last Ninja" soll demnächst auf der Xbox in 3D schlitzen.


GBA Kultprügler im Taschenformat: "International Karate Advanced".


GBA Bisher nur in den USA erschienen: das GBA-"Defender of the Crown".


Außen geschäftstüchtig, innen verspielt: Die Business-Aufmachung bremste nicht den Siegeszug von Amiga (links) und C64 als Zockermaschinen.

Andere Genres dagegen stecken voller Potenzial für inspirierte Neuauflagen: Optimisten hoffen, dass sich LucasArts irgendwann auf frühere Stärken besinnt und statt einem lieblosen "Star Wars"-Produkt nach dem anderen zünftige Fortsetzungen von Kultadventures wie "Maniac Mansion" oder wieder ein neues "Monkey Island" programmiert. Die Knobelecke wiederum bietet sich für den an erstaunlicher Denkspielknappheit leidenden GBA an: Mit etwas Feinpolitur wären Hirnzellenmarterer wie "Zenji", "Deflektor" und "Pipemania" gern gesehene Modulkandidaten.

In den unten stehenden Kästen stellen wir Euch Klassiker vor, die eine Neuauflage wert sind. Neben der notwendigen Portion Nostalgie galten strenge Auswahlkriterien: Jeder Kandidat besitzt ein zeitlos gutes Grundprinzip, das auch heute als Kandidat für ein MAN!AC-Prädikat gelten würde – entweder, weil eine innovative Idee dahinter steckt oder einem altbekannten Genre frische Impulse verliehen werden. *us*

Dynamisches Duo: Commodores Heimcomputer-Legenden

Nach Ataris VCS und vor dem PC-Siegeszug tummelten sich Heimcomputer in den Wohn- und Arbeitszimmern dieser Welt. Die herausragenden Vertreter stammten von Commodore: Sowohl der liebevoll 'Brotkasten' genannte C64 (1982) als auch der seinerzeit technisch überragende 16-Bit-Nachfolger Amiga (1985) waren ursprünglich als ernsthafte Arbeitsmaschinen geplant, verdankten ihre Popularität aber den erschienenen Spielen. Die Rechner profitierten von eigentlich konsolentypischen Vorteilen: Da jeder Zocker die gleiche Hardware besaß, konnten sich die Entwickler ohne Furcht vor Kompatibilitätsproblemen auf die maximale Ausnutzung der Komponenten konzentrieren. Durch den begrenzten Speicherplatz (64 bzw. 512 KB in der Grundausstattung) war es möglich, als kleines Team oder gar Solokünstler hochwertige Software zu entwickeln. Namen wie Andrew Braybrook ("Paradroid"), Chris Butler ("Ghosts'n'Goblins") oder Archer MacLean ("Dropzone", "IK+") kannte jeder Heimcomputer-Zocker. Auch die mit minimalistischer Brillanz glänzenden Musik-Kompositionen von Rob Hubbard, Martin Galway & Co. bringen Veteranen noch heute ins Schwärmen.

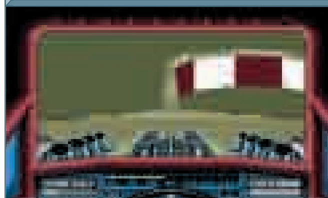
Spindizzy 1986



Das Original:
Inspiriert vom Klassiker "Marble Madness" stellte Paul Shirley mit "Spindizzy" einen isometrischen Geniestreich auf die Beine: Als kleiner Kreisel ging's auf Entdeckungsreise durch gigantische 350 Räume – dank realistischer Physik, knackigem Puzzledesign und haarigen Sprungpassagen gab es kaum eine Passage, die Euer Können nicht bis aufs Äußerste forderte. Leider torpedierte der Programmierer sein eigentlich brillantes Werk durch die extrem hohen Anforderungen: Perfektes Fingerspitzengefühl allein reichte nicht, da Euch zusätzlich ein arg knappes Zeitlimit im Nacken saß.

Unser Wunsch:
Obwohl die Fortsetzung "Spindizzy Worlds" (u.a. auf dem SNES erschienen) technisch und optisch lieblos wirkte, ging die Entwicklung mit sinnvollen Ansätzen bereits in die richtige Richtung: Statt einer einzigen riesigen Welt motivieren kleinere Abschnitte spürbar mehr, dazu braucht's mehr Checkpoints, das frustrierende Zeitlimit darf ruhig wegfallen. Eine analoge Steuerung ist Pflicht, dank Polygontechnik und somit stufenlos drehbarer Kamera ließen sich noch anspruchsvollere Rätsel und Wegpassagen realisieren.

Stunt Car Racer 1990



Das Original:
Bevor Geoff Crammond in der Entwicklung überkomplizierter Formel-1-Simulationen versackte, schuf er mit "Stunt Car Racer" ein Arcade-Meisterwerk. Grafisch konzentrierte sich der Flitzer auf das Wesentliche: Neben dem abstrakten Gegnervehikel gab's lediglich die Strecke zu sehen. Die geriet zur wahren Achterbahn mit schwindelerregenden Passagen, die nur durch kluge Tempodosierung zu meistern waren – sonst drohte der Sturz in die Tiefe. Besonders beeindruckend: Packende menschliche Duelle mit Hilfe zweier verlinkter Amigas.

Unser Wunsch:
Optisch muss ein neues "Stunt Car Racer" nicht die Muskeln spielen lassen: Stimmen Streckendesign und Höchstgeschwindigkeit, haben waghalsige Piloten ohnehin keinen Blick mehr für Randobjekte übrig. Neben einer erweiterten Kursauswahl voll spektakulärer Sprung- und Bergpassagen sowie optionalen Rennen gegen mehrere Gegner darf eine Online-Anbindung nicht fehlen: Nichts macht mehr Spaß, als den Kontrahenten durch ein geschicktes Manöver in den Abgrund zu drängen und dann seine Flüche übers Netz zu hören.

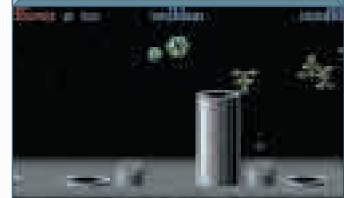
The Sentinel 1986



Das Original:
Und nochmal Crammond: Die hochgradig abstrakte 3D-Knobelei "Sentinel" wurde zwar von 95 Prozent der Spielerwelt ob ihrer Komplexität ignoriert, der Rest fand's aber genial. Als Roboterhülle transportiert Ihr Euch durch Beams in einem für die damalige Zeit faszinierend dargestellten Polygon-Gebirge immer weiter nach oben – wer sich die Zeit nahm, die Eigenheiten zu verinnerlichen, ließ so schnell nicht mehr die Finger davon.

Unser Wunsch:
Sinnvolle Verbesserungen sind kaum denkbar, das bestätigt im Nachhinein auch das PSone-Update "Sentinel Returns": Dieses verzettelte sich mit endlosen Ladezeiten sowie stimmungsvoll düsterer, aber unübersichtlicher Grafik – zu allem Überfluss mag die PAL-Fassung auf PS2s erst gar nicht funktionieren. Deshalb reicht es, das alte Konzept originalgetreu umzusetzen. Dank der mit vielen Buttons gesegneten neuen Joypads sollte auch eine Portierung der Steuerung kein Problem darstellen. Dazu die mächtige Zahl der 10.000 Levels, angemessen sphärische Musik und eine Optik mit der benötigten schlichten Funktionalität – fertig wäre der intelligenteste Knobler der Gegenwart.

Wizball 1987



Das Original:
Ballern intelligent: Anstatt blind auf alles zu schießen, was sich auf dem Monitor bewegt, musstet Ihr in dem Horizontal-Scroller "Wizball" kontrolliert die Feinde aufs Korn nehmen, um an die spielbestimmenden Farbtropfen zu gelangen. Letzteres gestaltete sich ziemlich knifflig, schließlich konnte nur Euer treuer Begleiter 'Catelite' die bunten Überbleibsel einsammeln und so die ergraute Bitmap-Welt wieder mit Farbe füllen. Das Problem dabei: Die verzauberte Katze musste als 'Upgrade' erst herbeigerufen werden, dafür waren drei grüne Extra-Perlen notwendig. Grafik, Sound und Spielbarkeit bewegten sich auf hervorragendem Niveau – damals ein absolutes Muss für Action-Fans.

Unser Wunsch:
Das ausgefeilte Spielprinzip bedarf im Grunde nur einer anständigen Portierung in die 128-Bit-Zeit. Sprich: Effektgespickte Polygon-Grafik, donnernder Surround-Sound sowie neue spannende Levels, und wir sind zufrieden. Technisches Vorbild könnte dabei "Contra: Shattered Soldier" sein: In Konamis Action-Kracher verschmelzen nämlich klassischer 2D-Spielablauf und zeitgemäße Präsentation nahezu perfekt.

Paragraphen-dschungel

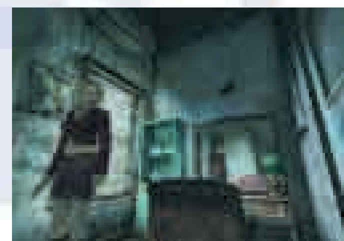


"The Mark of Kri" erscheint nicht offiziell in Deutschland – der UK-Import darf zum Glück weiterhin verkauft werden.

Seit dem 1. April gilt das neue Jugendschutzgesetz: MAN!AC stellt die für Videospieler wichtigsten Änderungen vor.



Kurios: Das heftige "Hitman 2" wurde trotz Antrag nicht indiziert.



"Silent Hill 2" ist aufgrund der 'ab 18'-Wertung nicht mehr einfach versendbar.

Das Frühlingserwachen für die deutsche Zockergemeinschaft fällt angesichts des neu entfachten Beschützerinstinkts von Vater Staat nicht gerade sanft aus: Schließlich herrscht zurzeit die Meinung, dass die böse elektronische Unterhaltungsindustrie die Hauptschuld an Erfurt & Co. trägt. Prompt wurde das Thema populistisch aufbereitet und in ein neues Jugendschutzgesetz umgemünzt, das nun mit einiger Verzögerung in Kraft tritt.

Ausweis wird Pflicht

Was Videospiele betrifft, gibt es einige grundlegende Änderungen, die unser Hobby rechtlich auf die gleiche Ebene wie Filme stellen. Als entscheidende Neuerung wird eine verpflichtende Altersfreigabe verankert: Die allgegenwärtige USK-Kennung galt bislang lediglich als unverbindliche Empfehlung – wenn ein minderjähriger Daddler einen nicht indizierten 'ab 18'-Titel wie "Silent Hill 2" erwerben wollte, konnte er das in jedem Geschäft problemlos tun. Damit ist jetzt Schluss. Wie bei DVDs müsst Ihr das angesetzte Mindestalter erreicht haben, um kaufberechtigt zu sein. Betroffen sind insbesondere Versandhändler. Software ohne Jugendfreigabe (also alles, was nicht maximal 'ab 16' ist) darf weiterhin in Läden veräußert, aber nicht ohne weiteres über den Postweg an den Mann gebracht werden – mit einer Ausnahme: Laut neuem Gesetz ist's dennoch erlaubt, wenn sich die Volljährigkeit des Empfängers hinreichend gewährleisten lässt. Das ginge z.B. über ein 'Post-Ident'-Verfahren, bei dem der Briefträger vor der Auslieferung eine Ausweiskontrolle durchführt. Einige Händler haben dieses Vorgehen bereits angekündigt, wir halten Euch darüber auf dem Laufenden.

Wenigstens treten durch die Verbindlichkeit der Alterskennungen auch angenehme Nebenwirkungen auf: Hat ein Spiel erstmal ein 'ab 16' oder 'keine Jugendfreigabe' bekommen, ist eine nachträgliche Indizierung nicht mehr möglich, der Titel bleibt also unbehelligt im Verkauf. Allerdings kann es auch vorkommen, dass die zukünftig auch eigenständig agierende Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) besonders heftige Software entsprechend schnell auf den Index setzt. Wir vermuten deshalb, dass die Hersteller sich verstärkt um eingedeutschte Versionen bemühen werden, aber hoffentlich auch alternativ ungeschnittene Fassungen im Handel anbieten.

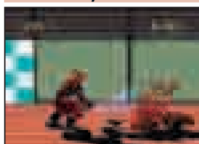
Mein Freund vom Zoll

Unerfreulich sind die neuen Regelungen für Importfans, denn nicht offiziell in Deutschland geprüfte Titel gelten ab sofort als 'nicht gekennzeichnet': Im Klartext heißt dies, dass jeder Fachhändler weiter EU-Fassungen von Titeln wie z.B. dem hierzulande nicht erschienenen "Dead to Rights" im Laden verkaufen kann. Der Vertrieb per Post unterliegt aber wie bei 'nicht jugendfreien' Titeln massiven Einschränkungen. Eine Indizierung solch hierzulande ungeprüfter Titel ist weiterhin möglich. Fatal wirkt sich das auf den Bezug von NTSC-Software aus, da Zocker hier auf Bestellungen im Ausland angewiesen sind. Praktisch gibt es nur die vage Hoffnung, dass die Zollbehörden (wie bisher meist auch bei DVDs) gesunden Menschenverstand statt blinder Paragraphenreiterei anwenden – alternativ lassen sich natürlich andere Bezugsquellen (Stichwort: Europäische Union) finden, die jetzt aber endgültig mit dem aktuellen Recht kollidieren.

Wer künftig als staatlich beauftragte Stelle für die Altersfreigaben zuständig ist, steht nun fest: Die bereits seit Jahren tätige, brancheneigene Kontrollinstanz der USK erhielt den Zuschlag, schließlich ist sie auch am besten mit der Materie vertraut. Trotzdem: Das neue Gesetz macht erwachsenen Zockern mehr Ärger, während der tatsächliche Nutzen noch ungewiss ist – zumal die Paragraphen in Kernpunkten teils so schwammig gerieten, dass die Art der Umsetzung in der Praxis noch rätselhaft erscheint. *us*

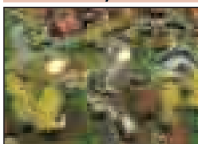
▪ ▪ ▪ Und tschüss: Die Indizierungen der letzten Monate ▪ ▪ ▪

Bushido Blade
1997, PSone



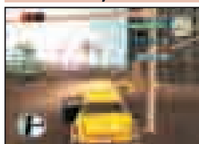
Alter schützt vor Prüfung nicht: Die blutige Samurai-Schlitzerei beschert Sony nun doch einen Titel auf dem Index.

Command & Conquer Generals
2003, PC



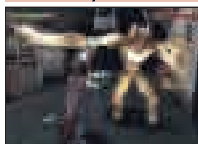
Für Konsolen unwichtig, aber bemerkenswert: Die PC-Kriegsstrategie fiel der aufgeheizten Irak-Debatte zum Opfer.

Grand Theft Auto: Vice City
2002, PS2



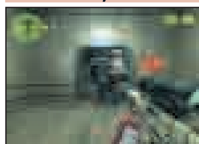
Die Hoffnung lebt: Für die Veröffentlichung einer ausschließlich deutschen, entschärften Fassung sieht es wohl sehr gut aus.

Nightmare Creatures 2
2000, PSone



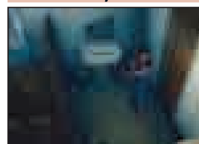
Mal wieder kurios: Das (fast) steinalte Horror-Adventure wird nach mehreren Jahren plötzlich verbannt.

Red Faction
2001, PS2



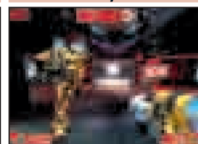
Keine Befreiung auf dem Mars mehr: Der in irdischen Gefilden spielende Nachfolger ist dagegen nicht betroffen.

Resident Evil Code: Veronica X
2001, PS2



Das PS2-Debüt der Zombies dürfte wohl dem Ruf der teils ebenfalls indizierten Vorgänger zum Opfer gefallen sein.

Unreal Tournament 2003
2002, PC



Auf dem Index dank multinationaler Fassung: Den Xbox-"Championship"-Bruder hat's (noch) nicht erwischt.



Kult-Knüppel

Oldiesammlungen sind in, THQ geht noch einen Schritt weiter: MAN!AC reist mit den "Atari TV-Games" in die Vergangenheit.

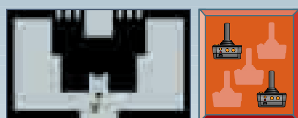
Die 'normalen' Aufbereitungen alter Videospielklassiker haben einen kleinen, aber feinen Nachteil: Man braucht eine neuzeitliche Konsole, um damit etwas anfangen zu können. Nicht so bei den originellen "Atari TV-Games" von THQ: In der Packung, die Ihr für gerade mal 30 Euro in großen Kaufhausketten ersteht, befindet sich nur der authentisch gestaltete Simpel-Joystick des altehrwürdigen Atari VCS 2600. Der Clou daran: Im Inneren steckt die notwendige Original-Hardware, um gleich mit zehn ausgewählten Modulklassikern loszulegen.

Sofort-Spaß

Alles was Ihr dafür braucht, sind vier handelsübliche 1,5-Volt-Batterien. Stöpselt das beiliegende Cinch-Kabel an die AV-Buchsen Eures Fernsehers, und schon geht's los.
Die wichtigsten Funktionen der VCS-Konsole wurden übernommen und sitzen nun als Buttons an der Front des Joysticks: Reset, Start und Select sind leicht erreichbar, lediglich die Schwierigkeitsgradknöpfe fielen weg. Nach dem Einschalten erwartet Euch ein funktionelles Auswahlmenü mit den Spielen: Habt Ihr Euch für eins entschieden, folgt eine Textseite mit kurzen Anweisungen, bevor Ihr im Titelbild landet und loslegt – anfangs verhält sich der Stick noch etwas störrisch, aber nach kurzer Aufwärmphase flutscht's wie in der Kindheit.
Für Retrozocker sind die "TV-Games" Pflicht: Die Ausgabe von 30 Euro lohnt sich allein angesichts der skurrilen Hardware, da fallen die kleineren Nachteile kaum noch ins Gewicht. Größter Kritikpunkt ist die Einschränkung auf lediglich einen Spieler, was z.B. "Pong" einiges an Reiz raubt. Zudem fiel die Spielauswahl etwas undurchschaubar aus: Wieso z.B. aus dem reichhaltigen 'Real Sports'-Sortiment das obskure Volleyball den Vorzug vor Tennis und Fußball erhielt oder zahlreiche Automatenklassiker zugunsten freakiger Vertreter wie "Adventure" und "Yar's Revenge" außen vorgelassen wurden, ist nicht schlüssig erkennbar (unsere Einschätzung des jeweiligen Retro-Reizes findet Ihr als Fünfer-Knüppelwertung in den Kästen). Vielleicht heben sich die Entwickler noch einige Perlen für die Zukunft auf: Sollten die "Atari TV-Games" ankommen, sind Nachfolger wohl sehr wahrscheinlich. *us*

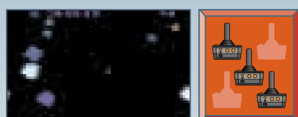


Adventure



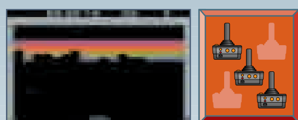
(1978) Hinter dem hochtrabenden Namen verbirgt sich ein schlichter Rollenspielvorfahre, der immerhin als nette Minimalrätselei in einem Labyrinth durchgeht. Trotz kultiger Idee hat sich's allerdings im Alter nicht gut gehalten.

Asteroids



(1979) Brillante Konzepte bleiben ewig frisch: Die so einfache wie fesselnde Steinzerkleinerung macht auch heute noch Spaß, obwohl die VCS-Fassung durch lästige Flackereien die Grenzen der Hardware bereits deutlich aufzeigt.

Breakout



(1978) Im Original sorgten analog abgefragte Paddles für eine genauere Kontrolle, doch auch mit dem Atari-Stick habt Ihr den fordernden Geschicklichkeitstest gut im Griff – allerdings mangelt es heutzutage etwas an Abwechslung.

Centipede



(1982) Die Ungeziefervernichtung überraschte seinerzeit mit gewitzten Ideen und farbenfroher Optik – wenn Wurm, Spinne und Floh den Garten in ein Schlachtfeld verwandeln, lockt's immer noch zu einer kurzen Runde.

Circus Atari



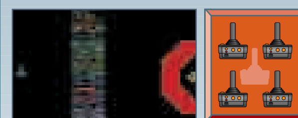
(1978) Auch hier gab es früher ein Paddle, doch wie beim "Breakout"-Kollegen klappt's auch so. Dank der realistischen Flugbahn der Clowns und mehr Anspruch unterhält der Reaktionstest durchaus auch mal länger.

Gravitar



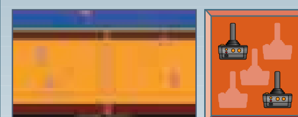
(1983) Der ambitionierteste Titel der Sammlung – die Umsetzung des Vektorautomaten sieht zwar grob aus, dank fordernder Schiffkontrolle sowie realistischem Schwerkrafteinfluss wird's aber zum starken Ballerspiel.

Yar's Revenge



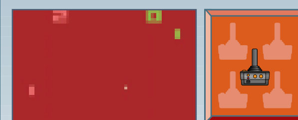
(1981) Dank "Phoenix"-Anleihen, überraschend großem Tiefgang und ungewohnten Grafikspielereien macht die skurrile Ballerei eine gute Figur – wenn Ihr Euch erst mal mit der obskuren Aufmachung angefreundet habt.

Real Sports Volleyball



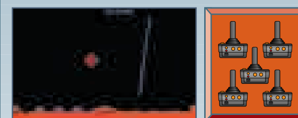
(1982) Beach Volleyball in der Urform: Zwei Spieler pro Mannschaft pritschen die Kugel nach den alten Regeln übers Netz – je nach Spielmodi wird's zum Pseudo-"Pong" oder dank dem Auflegen von Schmetterbällen minimal anspruchsvoll.

Pong



(1978) Der Branchen-Urahn ist in einer deutlich abgespeckten Form des "Video Olympics"-Moduls vertreten. Da Ihr lediglich alleine gegen die CPU ran könnt und andere Modi fehlen, lohnt sich's praktisch nur aus nostalgischen Gründen.

Missile Command



(1981) Da der Stick nur einen Knopf hat, wurde die Spielhallenvorlage simplifiziert – dem Daddelspaß tut's überraschend gut. Die actionreiche Raketenabwehrschlacht sieht zwar schlicht aus, macht aber immer noch ordentlich Spaß.

Automatenmesse 2003

AOU

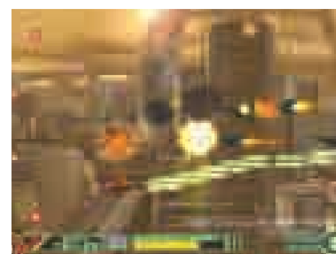
Von schießwütigen Polizisten und 1.000 km/h schnellen Piloten: MAN!AC stellt die besten Neuheiten der weltgrößten Automatenmesse vor.


"Virtua Cop 3" von Sega kommt im Frühjahr in die Spielhalle und soll auf der E3 für Xbox gezeigt werden.


Innovativ: Via Fußpedal aktiviert Ihr in "Virtua Cop 3" den Zeitlupen-Modus.

Konami zeigte sich mit "Guitar Freaks 9th MIX" und "Drummania 8th MIX" musikalisch.


Namcos "Time Crisis 3" bietet kaum Neuerungen – eine PS2-Umsetzung ist bereits in Planung.


"Border Down" für Dreamcast? www.dreamcast-petition.com/borderdown.html setzt sich für eine Umsetzung ein.

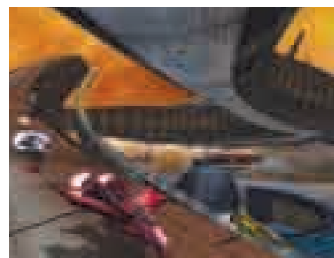
Über 15.000 Besucher drängelten sich Ende Februar über das Makuhari-Gelände in Japan. Auf der AOU-Messe dominierten erneut mechanische und Pachinko-Automaten. Klassische Videospiele wie "Tekken", "Daytona" & Co waren Mangelware. Selbst Namco, Capcom und andere Arcade-Veteranen enttäuschten. Nur Sega versorgt Spielhallen-Fans auch in Zukunft mit Hightech-Automaten und Neuheiten: "Virtua Cop 3" von Sega-AM2 ist ein weiterer Titel für das Xbox-kompatible 'Chihiro'-Board. In dem Messe-Highlight ballert Ihr via Lichtpistole auf grimmige Mafiosi und abgebrühte Söldner. Standardwaffe ist die Beretta, eine durchschlagkräftige Pumpgun oder eine schwere Magnum sammelt Ihr mit Extrasymbolen auf. Neu ist ein Fußpedal, das die Spielgeschwindigkeit reduziert: Ähnlich wie im Kino-Hit "Matrix" feuern Gangster in Zeitlupe und sind leichter zu treffen. Sogar ihre Kugeln lassen sich in der Luft abschießen.

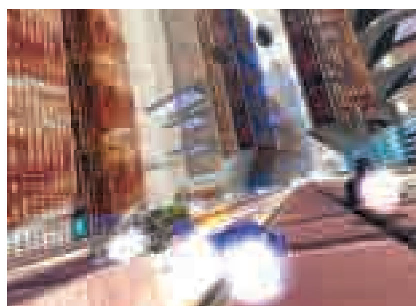
Amusement Vision zeigten den "Wipeout"-Konkurrenten "F-Zero AC": Mit einem Gleiter zischt Ihr durch komplexe Polygonbauten, vorbei an Hochhäusern und durch verschlungene Glasröhren. Atemberaubende Grafik und hohes Tempo machen den aufpolierten Nintendo-Klassiker dank Gamecube-verwandter Triforce-Hardware zu einem der schönsten Rennspiele. Die Urwaldstrecke 'Green Plant' und der Achterbahnkurs 'Port Town' sind in der Arcade-Fassung und der geplanten Gamecube-Umsetzung enthalten. Jede Version lockt zudem mit exklusiven Strecken und geheimen Fahrern. Im 'Time Attack'-Modus bekommen die schnellsten Piloten einen Zahlencode: Die Daten gibt man am PC in eine Internet-Highscore-Liste ein, in der Spielername und Bestzeit erscheinen. Auf einer 'Licence Card' speichert Ihr den Fortschritt und setzt die Rennen an einem anderen Automaten fort. Via Memory Card sollen sich später die Daten mit dem Gamecube austauschen lassen.

"Border Down" ist für Segas Naomi-Hardware bei G.Revolution in Arbeit. Zu den Programmierern des optisch ansprechenden Horizontal-Shooters gehören ehemalige "G-Darius"-Entwickler.

In "The Key of Avalon" schließlich lässt Hitmaker Fabelwesen gegeneinander kämpfen: Ein Lesegerät am Triforce-Automat schluckt Spielkarten und analysiert Charakterwerte von bizarren Kreaturen aus. Auf dem Monitor läuft das Duell der Bestien dann automatisch ab. *fm*


"F-Zero"-Mehrspieler-Duelle: In der Arcade via Vernetzung von vier Automaten, beim Gamecube nur im geteilten Bildschirm.





Sterbender Schwan: Bandai stoppt Wonderswan

Traurig, aber wahr: Nintendos Ausnahmestellung im Handheldsektor hat mit Bandais Wonderswan ein neuerliches Opfer gefordert – die Produktion wurde Mitte Februar eingestellt. 1999 nur in Japan erschienen, hatte die Mini-Konsole trotz insgesamt knapp 3,5 Millionen verkaufter Exemplare und diverser Top-Hits wie "Front Mission" oder Umsetzungen von "Final Fantasy 1+2" nie eine Chance gegen die landsmännische Game-Boy-Übermacht. Hersteller Bandai versuchte zwar, mit zarten Hardware-Verbesserungen respektive einer Color-Variante in die Gewinnzone zu gelangen, scheiterte aber letzlich an "Pokémon" und Konsorten. Als der Handheld-Sektor im letzten Jahr gar ein Minus von 13,3 Millionen Euro einfuhr, zog Bandai folgerichtig die Notbremse – bereits angekündigte Spiele sollen aber wie versprochen erscheinen. Ironie des Schicksals: Neben eigenen Marken wie dem Rollenspiel ".hack" will man sich nun auf Massenmarkt-Produkte für den einstigen Erzkonkurrenten, Nintendos Game Boy Advance, konzentrieren.





Square-Kracher: "Final Fantasy".

Rettungsanker: EA unterstützt den Cube

Nachdem Take 2 offiziell ihr Engagement für den Gamecube zurückfahren, springen Electronic Arts in die Software-Bresche: In Zusammenarbeit mit Nintendo wollen die Kalifornier ganze 20 Titel für den 128-Bit-Würfel produzieren. Das Spektakuläre daran: Sämtliche Spiele werden über exklusive GBA-Link-Funktionen verfügen und unter der Aufsicht von "Mario"-Erfinder Shigeru Miyamoto entstehen. Mit "Tiger Woods 2004", "Madden NFL 2004" sowie "FIFA Football 2004" sind bereits für den Herbst die ersten Früchte der Kooperation angekündigt.

MAN!AC NEWS

BERICHTE, ANALYSEN UND TRENDS AUS DER SPIELEBRANCHE...

Revolutionär? PS3-Gerüchte

Spätestens zwei Jahre vor Erscheinen der nächsten Konsolen-Generation rücken die Hardware-Hersteller mit ersten Fakten heraus. Bevor Sony selbst allerdings irgend etwas verkünden kann, ranken sich bereits erste Gerüchte um die PS3: So soll die so genannte 'Cell'-Technologie für einen wahren Quantensprung sorgen und die Leistung hunderter Pentium-Rechner in sich vereinen – das Patent auf diese Technik hat man sich jedenfalls schon im September 2002 gesichert. Namhafte Entwickler hegen unterdessen ernsthafte Zweifel an solchen Plänen: "Wir wissen nicht, wer eine derart komplizierte Hardware programmieren soll", lassen die "Unreal"-Macher Epic verlauten. Spätestens im Sommer sind wir schlauer: Dann wird die tatsächliche PS3-Planung nämlich offiziell vorgestellt – MAN!AC bleibt für Euch am Ball.



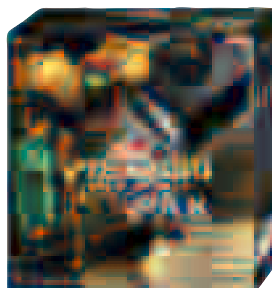
NACHSPIEL

VIDEOSPIELE ALS WIRTSCHAFTSFAKTOR

Nur gut, dass Peter Molyneux nicht in Deutschland lebt: Seine Forderung nach staatlicher Unterstützung für Entwickler-Studios hätte angesichts desolater Finanzen hierzulande sicher einen Aufschrei provoziert – sofern man den Mann überhaupt wahrgenommen hätte. Bei differenzierter Betrachtung dürften aber auch Konsolen-Muffel den Kern seiner Aussagen interessant finden: Gilt doch die IT-Branche ungeachtet zahlloser Pleiten, weiterhin als Zugpferd einer jeden modernen Wirtschaft. Will man ergo nicht den Anschluss im zweifelsohne zukunftsträchtigen Videospiel-Segment verlieren, muss den kränkelnden Firmen unter die Arme gegriffen werden – auch mit Subventionen. Außerhalb verbohrter Gewerkschaftsgremien ist es wohl unstrittig, dass Milliarden von Steuergeldern für längst überholte Industrien (z.B. Steinkohle) verpulvert werden. Zudem reift unser spielerisches Hobby immer mehr zur ausgewachsenen Kunstform heran, was eine Gleichstellung mit ebenfalls subventionierten Kinofilmen nicht mehr utopisch erscheinen lässt. Es bleibt ein Rätsel, warum sich Deutschlands Politiker Videospiele nicht längst zu Nutzen gemacht haben: Hätte die FDP mit einem "Guidomobil-Racing" das Wahlfiasko abwenden können? Wäre Edmund Stoiber als Bonus-Charakter bei "Space Channel 5" weniger steif rübergekommen?

Geld sparen mit Nintendos GBA SP

Lobenswert: Handheld-Marktführer Nintendo flankiert den Start seines GBA SP mit einer netten Aktion. Wer ab dem 28. März eine der Winzkonsolen erwirbt, bekommt zusätzlich einen 50-Euro-Gutschein. Was das soll? Ganz einfach: Den Bon könnt Ihr beim Kauf eines Gamecube einlösen – somit kostet der 128-Bit-Würfel dann gerade mal noch 150 Euro. Besonders clevere Zocker entscheiden sich darüber hinaus für das "Metroid Prime Pack" (siehe Bild): Für den empfohlenen Verkaufspreis von 199 Euro erhaltet Ihr nicht nur einen schicken Cube in Schwarz, sondern auch den Mega-Knaller "Metroid Prime" und eine Plastik-Abdeckung im Samus-Design – schnell zugreifen.



Videospiele aus Steuergeldern?

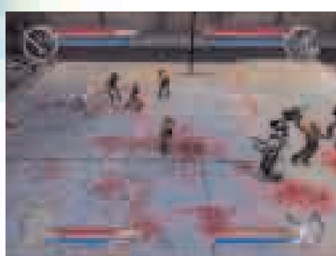
Mit den Worten "Jeder weiß, dass England die besten Entwickler der Welt hat. Unsere Regierung muss diese Talente endlich finanziell unterstützen" sorgte Branchen-Legende Peter Molyneux im englischen Digital-Fernsehen der BBC für Aufsehen. Damit bezieht sich der Ex-Bullfrog-Boss auf unabhängige Studios, deren Kreativität er als immens wichtig betrachtet. Ähnlich der staatlichen Filmförderung sollen diese dann aus einem Fond unterstützt werden. Ob die Queen darüber 'not amused' ist, oder der Vorstoß auf fruchtbaren Boden fällt, stand zum Redaktionsschluss leider nicht fest.

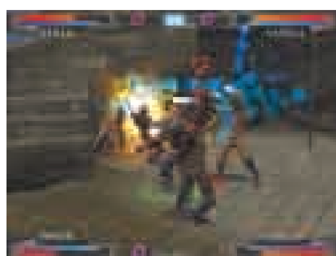


Vordenker: Peter Molyneux.

Virgin-Titel verschollen?

Prügel-Fanaten, die beim örtlichen Videospiel-Händler nach "Guilty Gear X" oder "Barbarian" Ausschau halten, gucken in die Röhre – und das obwohl wir die beiden Titel bereits in den Ausgaben 01/02 bzw. 07/02 testeten. Genau wie im Fall des PSone-Ballermanns "Metal Slug X" schiebt Publisher Virgin den Release nun seit geraumer Zeit vor sich her. Dasselbe Schicksal erleidet unser Test-Muster von "Run Like Hell": Trotz ewiger Ankündigungen scheint der PS2-Horror für PAL-Zocker vorerst verschollen. Doch woran liegt's? Da wir vom Hersteller selbst bislang keine Stellungnahme zur notorischen Unpünktlichkeit bekommen konnten, lohnt ein Blick über den großen Teich: Während genannte Spiele in Nordamerika bereits erschienen sind, steckt Virgin-Eigner Titus ganz offensichtlich in finanziellen Schwierigkeiten. So sucht man inzwischen händeringend nach einem Abnehmer für Tochter-Unternehmen Interplay, um diverse Bankkredite tilgen zu können. Darüber hinaus wurde die (für Virgin-Verhältnisse) relativ lukrative "Hunter"-Lizenz kurzerhand verkauft: Sämtliche geplanten Nachfolge-Episoden bzw. Umsetzungen des Xbox-Schnetzlers "The Reckoning" werden künftig über Vivendi Universal vetrieben. Da zum Zeitpunkt unserer Drucklegung ein Finanz-Meeting mit den Gläubigerbanken stattfand, kann MAN!AC leider nicht abschließend über Ergebnisse berichten. In einer der kommenden Ausgaben werden wir uns nochmals ausführlich dem Thema widmen.


An Vivendi verscherbelt: "Hunter".


Kommt's noch? "Barbarian" (PS2).

Eidos auf dem Weg der Besserung

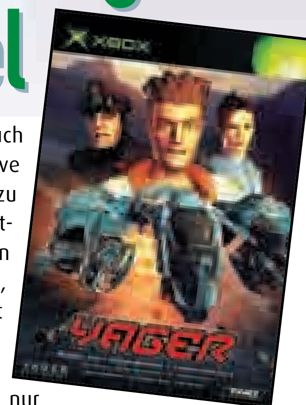
Wer hätte das gedacht: Trotz der Verspätung von Frau Crofts neuen Abenteuern konnte Hersteller Eidos im zweiten Halbjahr 2002 ordentliche Zahlen vorweisen. Besonders die beiden Top-Seller "Hitman 2" sowie "Timesplitters 2" spülten einen Gewinn von 8,6 Millionen Euro in die vormals klammen Kassen. Analog stieg der Umsatz auf satte 141 Millionen Euro. Für zukünftige Geldeinnahmen scheint ebenfalls gesorgt: So sollen neben den unvermeidlichen "Tomb Raider"-Fortsetzungen vor allem der in England enorm beliebte "Championship Manager 4", "Soul Reaver 3" sowie "Deus Ex 2" für Furore sorgen. Im Online-Geschäft hält man sich indes vornehm zurück: "Wir fühlen uns mit Microsofts Xbox Live einfach nicht wohl. Die wollen den Konsumenten besitzen", betont die Führungsspitze.

AM RANDE

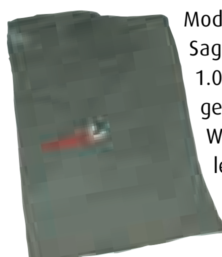
+++ Alkoholeinfluss? "Virtua Fighter"-Erfinder Yu Suzuki ließ unlängst verlauten, dass er gerne an einer 'Weinprobe-Simulation' arbeiten würde – na denn Prost! **+++ Neues aus Springfield:** In einem Abkommen mit Fox Interactive hat sich Vivendi sämtliche Rechte an Spielen zu den "Simpsons" sowie "Buffy – The Vampire Slayer" gesichert. **+++ Bankrotte Monster:** Die Entwickler von "Quantum Redshift", Curly Monsters, schließen ob finanzieller Engpässe ihre Pforten. Der geplante Nachfolger "Solaris" wurde eingestampft. **+++ Kleinere Brötchen:** Electronic Arts wird seine Online-Division gesund schrumpfen und nur noch das Kerngeschäft aufrecht erhalten. Als Grund nannte EA das überraschend schlechte US-Ergebnis von "Sims Online". **+++ Bill auf Einkaufstour?** Gerüchten zufolge steht Microsoft kurz vor der Übernahme der Rollenspiel-Macher Bioware (u.a. "Knights of the Old Republic"). Eine Stellungnahme beider Firmen lässt allerdings auf sich warten. **+++ Geld verdienen mit HipHop-Mucke:** Der Soundtrack von "NBA Live 2003" wurde als erste Videospiel-Musik in den USA über eine Million Mal verkauft. **+++ Leinwand-Samurai:** Im nächsten Jahr beginnen die Dreharbeiten zu einem "Onimusha"-Kinostreifen, der in Hollywood produziert wird. +++

Flieger, grüß mir die Sterne

Das große "Yager"-Gewinnspiel



In Zusammenarbeit mit THQ gibt Euch MAN!AC die Möglichkeit, das ultimative Rundum-Paket zum Xbox-Knaller "Yager" zu ergattern. Der glückliche Gewinner des Hauptpreises darf sich auf Folgendes freuen: Ein vom Entwicklerteam signiertes "Yager"-Spiel, eine coole Pilotenjacke, die deutschlandweit auf rare 50 Stück limitiert ist, ein Metall-Modell des Raumgleiters Sagittarius (von dem nur 1.000 Exemplare erhältlich sind) sowie ein schnuckeliges T-Shirt und ein Wendeposter.



Wer nicht als erster gezogen wird, geht trotzdem nicht leer aus: Zusätzlich gibt's noch zwei "Yager"-Sets mit Spiel, Modell, T-Shirt und Poster sowie je zehn Mal ein T-Shirt oder ein Poster im Solopack.

Um die leckeren Preise abzuräumen, müsst Ihr eine Prise Allgemeinwissen beweisen und die folgende Frage korrekt beantworten:



Nach welchem Sternkreiszeichen ist Magnus Tides "Yager"-Raumgleiter benannt?



A Steinbock **B** Wassermann **C** Schütze

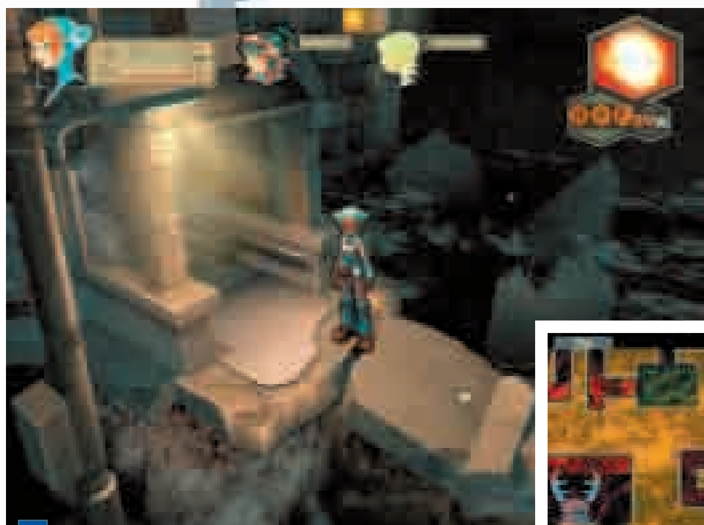
Die Lösungspostkarte schickt Ihr an folgende Adresse:

Cybermedia Verlag
Stichwort: Made in Germany
Wallbergstr. 10
86415 Mering

Einsendeschluss ist der 10. Mai 2003
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt.

OVERSEAS

Breath of Fire Dragon Quarter



PS2 Sehr ordentlich: Audiovisuell gefällt die Drachensaga mit stimmungsvoll düsterer Comic-Optik und epischem Soundtrack.



PS2 Verpatzt: Greift Ihr aktiv (per Knopfdruck) einen Gegner an, habt Ihr im Kampf die Initiative – hier war der Zombie schneller.



PS2 Serientypisch: Der Ausbau einer Feenkolonie lockt erneut als Sub-Quest.

Vier Folgen lang stand Capcoms Drachen-Mär für inhaltlich mehr oder weniger traditionelle Rollenspielkost. Kommerziell vermochte die Saga weder auf SNES noch zu PSone-Zeiten Squares "Final Fantasy"-Serie Paroli zu bieten, RPG-Fans rühmen die Capcom-Klassiker jedoch für charismatisches Charakterdesign und individuelles Fantasy-Flair. Das PS2-Debüt hebt sich nun nicht nur stilistisch von den Vorgängern ab, sondern hat auch mit sonstigen Rollenspiel-Konventionen wenig am Hut. So kippten die Entwickler neumodischen Genre-Ballast wie ausschweifende Story oder Bombast-Optik fast völlig über Bord. Stattdessen erwartet Euch ein im Kern recht linear aufgebautes Abenteuer mit Schwerpunkt auf ungewöhnlichen aber taktikintensiven Rundenschlachten.

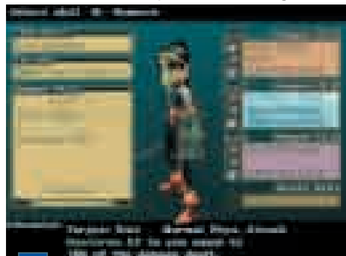
Untergrund-Kämpfer

Auffälligste Änderung der fünften "Breath of Fire"-Episode stellt wohl das Fehlen der Oberwelt dar. Irgendwann in ferner Fantasy-Zukunft hat es die Menschheit infolge einer kolossalen Katastrophe vom Angesicht der Planetenoberfläche Hunderte von Metern unter die Erdkruste getrieben. Beim Ausbau der schönen neuen Unterwelt helfen so genannte Ranger tatkräftig mit. Hauptheld Ryu ist einer dieser wagemutigen Kämpen, die im Auftrag der Regierung allerlei Missionen – vom Sichern unbekannter Stollen bis zur Eskortierung wertvoller Fracht – übernehmen. Auf einem dieser Standard-Einsätze kommt es zum obligatorischen Unfall: Von seinen Kollegen getrennt, findet sich Euer Held in unbekannten Tiefen wieder. Gemeinsam mit Flügeldame Nina und sexy Ballerbraut Lin macht sich Ryu alsdann auf, das monsterverseuchte Terrain nach einem Weg in die Freiheit zu durchstöbern.

Beim Erforschen düsterer Tunnelsysteme, hochtechnisierter Laborkomplexe sowie unterirdischer Siedlungen liegt das Hauptaugenmerk wie angesprochen auf Kämpfen. Und hier geht das Taktieren meist schon vor der Schlacht los: Die sichtbar umherstreunenden Dämonenrotten lassen sich mit diversen Items nämlich bereits zuvor schwächen. Eine gezielt geworfene Dynamitstange etwa zieht dem Feindespack wichtige Lebensenergie ab. Verschlingen die gierigen Wesen einen verseuchten Pilz, haben sie im folgenden Gerangel an Vergiftungen zu knabbern. Kommt es dann zum Vollkontakt, wird in eine Arena umgeschaltet, die exakt der Architektur des Ortes der Zusammenkunft entspricht. Habt Ihr eine Goblin-Bande im engen U-Bahn-Schacht herausgefordert, müsst Ihr folglich mit der platzarmen Kampfumgebung Vorlieb nehmen. In weitläufigen Grotten hingegen ist entsprechend großzügiges Taktieren möglich.

Köpfchen-Kloppereien

Die Metzeleien selbst laufen strikt rundenbasiert nach Punkteregelwerk ab. Sprich: Jede Aktion – vom Positionswechsel über Schwertattacken bis zum Zaubereinsatz – wird vom heldeneigenen 'AP'-Konto abgezogen. Bis der Zähler null erreicht, darf der aktive Recke folglich munter weitermetzeln. Ein simpler Ansatz, der reichlich strategischen Tiefgang birgt: Magie-Expertin Nina etwa platziert





PS2 Im Skill-Menü bestückt Ihr Eure Waffen nach Belieben mit Spezial-Manövern. Nix für Warmduscher: Speichermünzen sind ebenso rar wie Save-Terminals (rechts).

COMING NOW...

in USA

APRIL

System	Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
PS2	Choplifter: Search and Rescue	Xicat	Action	sicher
PS2	Evil Dead: A Fistful of Boomstick	THQ	Action	sicher
PS2	IndyCar Series	Xicat	Rennspiel	realistisch
PS2	SX Superstar	Acclaim	Rennspiel	sicher
PS2	X2: Wolverine's Revenge	Activision	Action	sicher
Xbox	DroneZ	Metro 3D	Action	unwahrscheinlich
Xbox	Loose Cannon	Ubi Soft	Ego-Shooter	realistisch
Xbox	World's Scariest Police Chases	Sierra	Rennspiel	realistisch
GameCube	Backyard Baseball	Infogrames	Sport	unwahrscheinlich
GameCube	Ikaruga	Infogrames	Action	sicher

MAI

System	Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
PS2	.hack Part 2: Mutation	Bandai	Rollenspiel	unwahrscheinlich
PS2	Finding Nemo	THQ	Action	sicher
PS2	RTX Red Rock	LucasArts	Action	sicher
Xbox	Aquaman: Battle for Atlantis	TDK	Action-Adventure	sicher
Xbox	Brute Force	Microsoft	Action	sicher
Xbox	Star Wars: Knights o.t. Old Rep.	LucasArts	Rollenspiel	sicher
Xbox	WWE Raw 2	THQ	Beat'em-Up	sicher
GameCube	Sonic Adventure DX	Sega	Jump'n'Run	sicher
GameCube	The Hulk	Vivendi	Action	sicher
GameCube	Wario World	Nintendo	Action	sicher

in JAPAN

APRIL

System	Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
PS2	.hack Part 4: Zettou Houi	Bandai	Rollenspiel	unwahrscheinlich
PS2	DoDonPachi Dai-Oujou	Arika	Action	unwahrscheinlich
Xbox	DDRMAX 2	Konami	Musikspiel	realistisch
Xbox	Galaxy Angel	Broccoli	Simulation	unwahrscheinlich
Xbox	N.U.D.E. Natural Ult. Digital Exp.	Microsoft	Simulation	unwahrscheinlich
GameCube	Dokapon	Asmik	Rollenspiel	unwahrscheinlich

MAI

System	Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
PS2	Chobits	Broccoli	Adventure	unwahrscheinlich
PS2	Generation of Chaos 3	Idea Factory	Strategie	unwahrscheinlich
PS2	Metal Slug 3	Playmore	Action	unwahrscheinlich
PS2	Yumeria	Namco	Adventure	unwahrscheinlich
GameCube	Giftpia	Nintendo	Action	unwahrscheinlich
GameCube	GT Cube	MTO	Rennspiel	unwahrscheinlich

PAL-Veröffentlichung: sicher · realistisch · unwahrscheinlich

Zauberfallen auf den voraussichtlichen Laufrouten des Feindes oder hechtet in eine günstige Position, um möglichst viele Ekelpakete gleichzeitig per Feuerwelle ins Unheil zu stürzen. Drachenjunge Ryu wiederum geht bevorzugt auf Tuchfühlung und verbindet wuchtige Spezialhiebe zu tödlichen Combo-Attacken. Bei der Auswahl der Kampfmanöver (Skills genannt) habt Ihr alle Freiheiten: Jede Waffe birgt unterteilt in schwache, mittlere und starke Angriffe nochmals drei Slots, in die Ihr gefundene Skills individuell einbauen dürft. Seht Ihr trotz fintenreichem Vorgehen kein Land gegen die Brut, bleibt noch ein Ass im Ärmel. Auf Knopfdruck mutiert Ryu in Drachengestalt und heizt dem Feind mit übermächtigen Spezialattacken ein.

Ein Fall für RPG-Profis

Die hilfreiche Mutation hat allerdings einen hohen Preis. Jede Transformation treibt nämlich die so genannte 'D-Ratio'-Anzeige nach oben. Diese Prozentangabe drückt aus, wie weit die Drachengene über Ryus Menschlichkeit triumphieren. Ist die 100 erreicht, folgt das unausweichliche 'Game Over' – senken lässt sich der Zähler nicht. Zu allem Überfluss wird die 'D-Ratio' selbst durch normales Laufen nach oben geschraubt. Nur der ökonomische Zocker hat ergo eine Chance, im ersten Anlauf den Abspann zu sehen. Allerdings ist das PS2-"Breath of Fire" auch explizit auf wiederholtes Spielen ausgerichtet: Wagt Ihr ob einer zu hohen D-Ratio den Neustart, dürft Ihr nicht nur bereits ergatterte Waffen, Skills und Party-Erfahrungspunkte (welche Ihr als Bonus zu regulären 'Experience Points' frei verteilen dürft) behalten, auch frische Cut-Scenes geben Euch tiefere Einblicke in die Story. Zockt Ihr das Epos erfolgreich durch, erhaltet Ihr ein Ranking, welches sich aus diversen Faktoren (z.B. gefundene Schatztruhen, benötigte Zeit) zusammensetzt. Je höher der Rang, desto mehr unpassierbare Bereiche werden bei einem neuen Spiel zugänglich.
Doch nicht nur aufgrund des eigenwilligen Aufbaus richtet sich der Drachen-Comic zuvorderst an erfahrene RPGler: Speicherterminals sind oft Stunden voneinander entfernt, ein optionaler Quicksave wird nach dem Laden gelöscht. Wem spielerische Substanz wichtiger als opulente Verpackung ist, dem bietet "Dragon Quarter" optimale Unterhaltung. Der frische Spielansatz samt innovativem Prügelprinzip fordert Euch weit mehr Köpfchen ab, als "Wild Arms 3" & Co. Wer vor einem anspruchsvollen und stellenweise frustigen Erlebnis nicht zurückschreckt, den erwartet eines der innovativsten RPG-Abenteuer der letzten Jahre. *cg*



PS2 Höhepunkt: Das erfrischende andere Kampfsystem bietet Euch ein Füllhorn taktischer Möglichkeiten – ohne deren Einsatz Ihr auch keine Überlebenschance hättet.

Genre: Rollenspiel
Schwierigkeitsgrad: hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Capcom, Japan
PAL-Veröffentlichung: 2. Quartal

Spezielle Peripherie: ○ Lenkrad ○ Maus ○ Lightgun ○ Keyboard
Highend-Unterstützung: ○ 16:9 ✓ Surround ○ Pr. Scan ○ DTS

Breath of Fire Dragon Quarter

Playstation 2 — **83%** Spielspaß

Unkonventionelles RPG mit innovativ-genialem Kampfsystem und hohem Wiederspielwert.

Xenosaga Episode 1

Der Wille zur Macht


PS2 Mal was anderes: Genretypische Stadt- und Kerkererkundungen führen Euch in "Xenosaga" meist durch feindverseuchte Sternenkreuzer oder gigantische Raumstationen samt eigener Einkaufsmeilen.



PS2 Glücksrad: Der innovative 'Event Slot' (unten rechts im Bild) verleiht den rundenbasierten Scharmützeln eine ordentliche Portion Strategie und Spannung.

Im Winter 1998 testeten wir im Import-Teil ein Square-RPG, das so gar nicht ins "Final Fantasy" geprägte Bild des japanischen Entwicklers passen wollte. "Xenogears" entführte PSone-Spieler nicht in Tolkien-nahe Königreiche, sondern schlug mit Weltraumromantik, Kampfrobotern und einer mächtig komplexen Hintergrundgeschichte voll in die SciFi-Kerbe. Den Fans gefiel's, ein Sequel war dem komplexen Hightech-Märchen dennoch nicht vergönnt. Prompt verließ "Xenogears"-Produzent Tetsuya Takahashi samt einer Handvoll Kollegen Brötchengeber Square, um mit Monolith Software ein eigenes Studio zu gründen und fortan die Träume vom etwas anderen Rollenspiel-Universum vorwärts zu treiben.

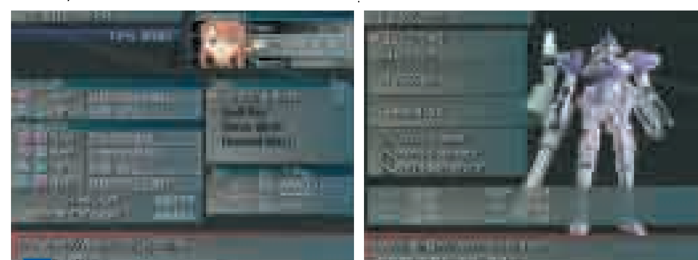

PS2 Sämtliche Schurken drehen sichtbar ihre Runden, folglich erwarten Euch ab und an dezente 'Stealth'-Elemente.

Kinoreife Allkreuzfahrt

Kolossale Sternenschiffe, künstliche Menschen, bösartige Außerirdische und ein mystisches Artefakt – das sind die Grundzutaten, welche auch "Xenosaga Episode 1" stilistisch vom Großteil der Konkurrenz abheben.
In ferner Zukunft reist die Menschheit auf der Suche nach den letzten Geheimnissen der Galaxis hochtechnisiert durchs All. Im Dauerkonflikt mit der ebenso geheimnisvollen wie tödlichen Außerirdischenrasse Gnosis ist gleichzeitig allerdings Wettrüsten angesagt. Den neuesten Stand der Kriegsforschung stellt dabei der KOS-MOS-Prototyp dar – ein hochmoderner künstlicher Mensch mit unvorstellbarer Waffenkraft. Eines Tages kommt es auf dem gigantischen Weltraumkreuzer Woglinde zu einem verhängnisvollen Gnosis-Überfall. Infolge des Angriffs flieht Projektleiterin Shion Uzuki zusammen mit dem weiblichen (und Nippon-üblich wohlproportionierten) KOS-MOS-Erstentwurf vom sinkenden Schiff. Auf der nun folgenden Odyssee durch die gefährlichen Weiten des Alls bleibt das feminine Duo natürlich nicht lange allein. Mit dem kleinwüchsigen Flottenkommandant Jr., Mysterium Chaos, der rothaarigen Momo sowie Cyborg Ziggy stoßen vier weitere Helden zum Duo.
Dass Takahashi und Co. ihre Liebe zum Erzählen ausufernder Geschichten auch auf der PS2 nicht verloren haben, wird Euch bereits in den ersten Minuten deutlich. Ellenlange Zwischensequenzen in Spielgrafik flimmern anfänglich alle paar Schritte über den Bildschirm (später wird allerdings weit mehr gezockt als geglotzt). Nicht selten verbringt Ihr eine halbe Stunde oder länger damit, der facettereichen Story durch professionell inszenierte und hervorragend synchronisierte Polygon-Filmchen zu folgen. In puncto Tiefgang und Abwechslung sticht "Xenosaga" hier sogar Laberepos "Final Fantasy 10" aus.

Prügeln nach Punkten

Der sonstige Spielablauf orientiert sich eng an den Standards: Quatschen, Shoppen, Metzeln und Aufleveln stellen die Schwerpunkte der SciFi-Oper dar. Wie in "Breath of Fire: Dragon Quarter" kreuchen Monsterhorden sichtbar durch die Pampa. Ein Radar zeigt zudem die Positionen gerade nicht im Bildausschnitt befindli-


PS2 Die komplexe Status- und Menüführung kommt nicht gerade einsteigerfreulich oder übersichtlich daher – erst mit der Zeit navigiert Ihr routiniert durch die Screens.

cher Spitzbuben an. Die rundenbasierten Rauferein bedienen sich zudem einem Punkteprinzip. Ähnlich dem Capcom-Konkurrenten kostet jede Aktion – vom magischen 'Ether'-Einsatz bis zur physischen Attacke – ein paar Zähler. Mit jeder Runde werden automatisch vier Einheiten aufgeladen, maximal sechs Punkte fasst die Anzeige. Schlüssel zum effektiven Meuchelmord sind die so genannten 'Tech'-Manöver: So lange der Zählervorrat reicht, verbinden Eure Recken dabei Einzelattacken zu extra schmerzhaften Hiebabfolgen. Bei besonders bösartigen Biestern setzt Ihr auf Roboterunterstützung: Auf Knopfdruck schwingt sich ein Recke ins Mech-Cockpit und metzelt via Riesenschwert oder Sturmgewehr munter weiter.

Das interessanteste Kampffeature stellt aber zweifelssohne der so genannte 'Even Slot' dar. Die vier Symbole dieser Anzeige beeinflussen maßgeblich die Aktionen von Freunden wie Feinden und wechseln nach jedem Manöver in festgelegter Abfolge durch. Das 'Feuerblitz'-Zeichen etwa verstärkt die Angriffskraft der aktuellen Attacke. Das 'Boost'-Symbol wiederum füllt eine Art Turbo-Anzeige: Einmal voll, dürft Ihr den entsprechenden Helden jederzeit zum Zug kommen lassen, um beispielsweise taktisch geschickt dem anstehenden Megamanöver eines Feindes per flinkem Schutzzauber zuvor zu kommen. Schnelles Aufleveln verspricht das 'Coin'-Symbol: Erlegt Ihr nun einen Gegner werden die obligatorischen Erfahrungspunkte zum Schlachtenende zufallsabhängig mit den Faktoren zwei, vier oder zehn multipliziert.



PS2 Filmreife Kameraperspektiven und hervorragende englische Sprachausgabe untermalen die zahlreichen Echtzeit-Sequenzen, Renderfilme gibt's nur selten.

Mitstreiter nach Maß

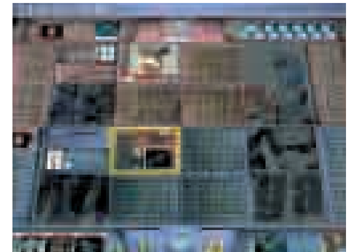
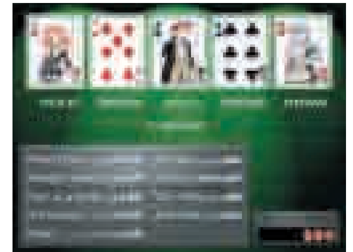
In Sachen Charakterverwaltung lässt Euch "Xenosaga" viele Freiheiten. Für erlegte Gegner erhaltet Ihr nämlich nicht nur angesprochene Experience Points, auch 'Tech'-, 'Skill' und 'Ether'-Punkte winken als Belohnung. Diese lassen sich anschließend taktisch schlau auf diverse Fertigkeiten verteilen. Mit den 'Tech'-Zählern erhöht Ihr u.a. die Durchschlagskraft der Combo-Attacken, die 'Ether'-Punkte hingegen investiert Ihr auf Helden-individuellen, verästelten Zauberplänen in neue magische Sprüche. Die besonders raren 'Skill-Points' ermöglichen es Euch, spezielle Fähigkeiten (z.B. Feuerschutz) aus Rüstungsgegenständen zu ziehen und diese zu erhalten, selbst wenn das Accessoire längst abgelegt wurde. Auf die RPG-Standards griff Monolith Software natürlich ebenfalls zurück: Fachgeschäfte bieten nicht nur frische Waffen und schützende Kleidung feil, auch Eure Mechs dürft Ihr – das nötige Kleingeld vorausgesetzt – mit stärkerer Panzerung, Sub-Kanonen oder allerlei hilfreichen Hightech-Spielereien ausstatten.


PS2 Während der Kämpfe dürfen Eure Recken jederzeit ins Mech-Cockpit wechseln – nicht bei allen Gegnern sind die Roboattacken wirkungsvoller als Standardhiebe.

Die Zukunft hat begonnen

Da Ihr die Weiten des "Xenosaga"-Universums nicht völlig frei bereisen könnt, ließen sich die Programmierer ein witziges Feature einfallen: An Speicherterminals dürft Ihr über Shions Kommunikator in virtuelle Nachbildungen bereits bewältigter Dungeons zurückspringen, um nach zuvor übersehenen Schätzen zu suchen. Über die Save-Punkte wählt Ihr darüber hinaus vier Mini-Spiele an. U.a. sorgen ein Mech-Duell für bis zu zwei menschliche Zocker sowie eine recht komplexe, ebenfalls mehrspielertaugliche Kartenschlacht für Abwechslung vom RPG-Alltag.

Nicht nur Genre-Fans, die vom typischen Fantasy-Flair übersättigt sind, bietet "Xenosaga" eine äußerst lohnenswerte Alternative. Ebenso sympathische wie tiefgründige Helden, die reife und komplexe (zuweilen allerdings verworrene) Handlung sowie die vorbildliche Inszenierung erfreuen Anhänger storylastiger Abenteurer. Spielerisch punktet das Epos mit einem ausgefeilten Kampfsystem, zahlreichen Geheimnissen und ungeheuer motivierender Heldenausbildung. Zwar mutet das Spektakel vielerorts unnötig verkompliziert an (das Prügeltutorial etwa ist eine pädagogische Zumutung) und auch allerlei aufgesetztes, verbales Science-Fiction-Brimborium dürfte Englisch-Unkundige überfordern, wahre RPG-Fanaten sollten sich davon aber nicht abhalten lassen. Zumal ein PAL-Release noch ungewiss scheint: Der potenzielle Publisher macht eine etwaige Umsetzung vom Erfolg der US-Version abhängig – Daumen drücken! *cg*

PS2 Minispiel-Quartett: Kirmes-Bohren, Karten-Duell, Casino-Poker und Mech-Duell (von oben) – die vier Zock-Dreingaben wählt Ihr bei Speicherpunkten.

Genre: Rollenspiel
Schwierigkeitsgrad: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Monolith Soft, Japan
PAL-Veröffentlichung: nicht bekannt

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard

Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Surround, Pr. Scan, DTS

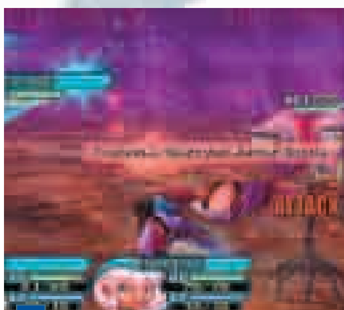
Xenosaga: Episode 1

Playstation 2

87% Spielspaß

Angenehm anders: Stilvolles SciFi-RPG mit cineastischer Schlagseite und komplexer Heldenverwaltung.

.hack Part 1: Infection





PS2 Die Action-Kämpfe (links) sind etwas hektisch. Zum Glück könnt Ihr pausieren und Befehle oder die spektakulären Special-Moves (rechts) in aller Ruhe auswählen.



PS2 Virtuelle Mitspieler chatten per Sprechblase, für optimale Übersicht lässt sich rechts oben eine Automap mit Icons einblenden – auch in den Kerkern.

Um den Sinn des Rollenspiels ".hack" zu verstehen, müsst Ihr die gleichnamige Anime-Vorlage kennen: Die handelt von dem jungen Videospieler Tsukasa, der in dem Online-Rollenspiel "The World" ein magisches Buch findet und dann in die virtuelle Welt gebeamt wird. Warum das passiert, klären 26 Episoden.

Jetzt wird's kompliziert: Bandais Rollenspielumsetzung simuliert eine PC-Benutzeroberfläche samt "The World"-Onlinespiel, Ihr zockt aber ohne Internetverbindung – alle Mitspieler, E-Mail-Kontakte und Chatpartner steuert Eure PS2. Auf dem Desktop stöbert Ihr in Euren E-Mails und erfahrt via Newsreader aktuelle Nachrichten wie 'Hackerattacke legt Computer lahm'. Klickt Ihr auf "The World", landet Ihr im Titelbildschirm: Ihr könnt das Forum aufrufen und dort die Nachrichten anderer Spieler lesen oder selbst Fragen posten. Texteingabe unterstützt ".hack" aber nicht, Euer Held Kite tippt je nach Handlung eigenständig.

Online, aber offline!

Ein Spiel im Spiel erfordert auch einen Test im Test: Mit 'Start' geht's ab ins Action-Rollenspiel "The World", das "Phantasy Star Online" ähnelt. Ihr sprintet aus der Third-Person-Perspektive durch Städte und Kerker, die über Teleporter miteinander verbunden sind. Die Labyrinthe auf mehreren Etagen sind simpel aufgebaut, Monster erscheinen an vorgegebener Stelle: Gekämpft wird in Echtzeit, Zaubersprüche und Spezialmanöver aktiviert Ihr per Menü. Etwas nervig ist dabei die Kamera, die dem Blickfeld des Helden nicht folgt – Ihr müsst laufend mit R2 zentrieren oder sie per Analogstick nachstellen. Beim Erkunden ist deshalb die optionale Ego-Perspektive praktischer. Wenn Ihr Euch mit einem der vielen Mitspieler anfreundet, begleitet er Euch und agiert eigenständig. Ihr könnt aber mit anderen Charakteren Schätze tauschen, ihnen Befehle erteilen und so ihre Talente nutzen – falls sie online sind. Neben Erfahrungspunkten, Schätzen und Waffen sammelt Ihr Passwörter, die den Zugriff auf schwerere Spielserver gewähren. "The World" ist mit abwechselnden Monsterschlachten und Item-Kauf ein simples Action-Rollenspiel mit solider, teilweise kahler Optik.

Zurück zu ".hack", die Scheinrealität auf dem Desktop macht das Abenteuer spannend: So wird in "The World" Euer Kumpel Orca von einem Megaritter aufgemischt, einen Tag später erfahrt Ihr aus den Nachrichten, dass er jetzt wirklich im Koma liegt. Des Weiteren ereignen sich rätselhafte Systemabstürze und virtuelle Begegnungen, die gar nicht programmiert wurden – sind etwa Hacker am Werk? Es kommt noch besser, Ihr müsst Viren isolieren, Passwörter knacken und einen Serverausfall abwarten!

Dank der vielschichtigen Handlung ist ".hack" die ideale Abwechslung zur üblichen Fantasy-Kost. Auf dem Desktop müsst Ihr Euch allerdings durch arge Textwüsten kämpfen und die "The World"-Komponente ist spielerisch und inhaltlich seicht: Die gute Mischung macht's, aber die hat Bandai stellenweise nicht getroffen. *oe*

Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: leicht

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Bandai, Japan
PAL-Veröffentlichung: nicht bekannt

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard

Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, Pr. Scan, DTS

.hack Part 1: Infection

Playstation 2



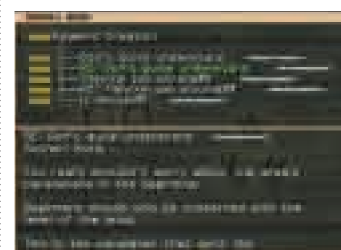
71% Spielspaß

Außerordentlich originelles Cyber-RPG mit technischen und spielerischen Schwächen.



PS2 Erkundungsgang im lebenden Labyrinth: Viele der Schatzkisten sind mit einer Falle versehen – kauft Extras, um sie zu entschärfen.





PS2 Auf dem Desktop stöbert Ihr in Nachrichten, E-Mails und Foren.

Chaos Legion



PS2 Blitz und Donner: Bei den regelmäßigen Scharmützeln mit gigantischen Oberbösewichten verliert Ihr ob der schieren Effektflut schnell mal die Orientierung – dauerndes Knöpfehämmern reicht aber trotzdem.



PS2 Kurzes Päuschen für den Dämonenjäger: Während Herr Wahrheit faul rumsteht, metzelt seine Legion alles nieder.

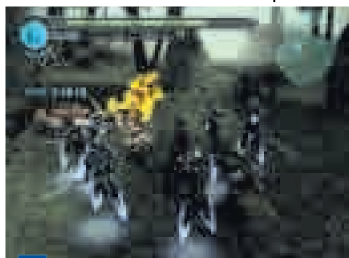
Capcom erfindet munter neue Videospiel-Genres: Nachdem "Devil May Cry" die 'Stylish Hard Action'-Sparte definierte, preist der "Resi"-Konzern "Chaos Legion" nun als 'Intense Gothic Opera' an. Jenseits blumiger Marketing-Floskeln weisen genannte Schlachtplatten allerdings frappierende Ähnlichkeit auf – nutzen doch beide die gleichen Grafik-Routinen und drehen sich vornehmlich um rabiates Monstermurksen.

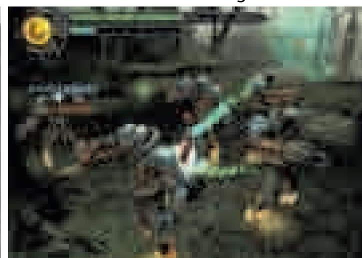
Literarisches Teufelszeug

Basierend auf einer Novelle des japanischen "Dragon Magazin" lässt Euch "Chaos Legion" am Schicksal von Rotschopf Sieg Wahrheit teilnehmen: Dessen ehemals dickster Kumpel Victor paktiert seit kurzem mit dem Teufel und beschwört so die Verdammnis herauf. Angestachelt vom hochwertigen Renderintro stolzieren PS2-Exorzisten alsdann durchs erste von 14 Levels. Zielloses Rumirren oder gar störende Rätseleien werdet Ihr in den ausladenden Polygon-Festungen niemals zu Gesicht bekommen: Vielmehr hackt Euer Recke mit dem teutonischen Namen ohne Unterlass auf anstürmende Monstrositäten ein. Und weil Kreaturen wie schildbewehrte Kolosse, geifernde Flugechsen oder schleimiges Spinnenvieh unfairerweise stets im Aberdutzend attackieren, stellt man Euch mit den namensgebenden 'Legions' martialische Hilfe zur Seite: Zwei dieser insgesamt neun magischen Kompagnons packt Ihr vor jedem Szenario in Euren Rucksack. Hat Sieg schließlich durch ausdauerndes Biestermeucheln genügend Seelenmaterial gesammelt, genügt ein Druck auf die Schultertaste und schon seid Ihr der General einer dämonischen Kämpfertruppe, die sich brav ins Getümmel stürzt. Wer jetzt allerdings großartigen Taktik-Einschlag erwartet, sieht sich getäuscht: Lediglich offensive oder defensive Vorgehensweise lässt sich befehlen. Solch Strategie-Malus schmälert den Nutzwert Eurer Mitstreiter freilich nur marginal: Werdet Ihr von höllischen Hundertschaften eingekesselt, stellen die befreundeten Schwertmänner, Bogenschützen und Schildträger Eure letzte Hoffnung dar. Zumal jede Legion mit unzähligen Upgrade-Optionen wuchert, die am Levelende gegen Erfahrungspunkte (gibt's für dahingeraffte KI-Opfer) eingetauscht werden dürfen. Fleißige Fließband-Schnetzler erfreuen sich somit später an noch zahlreicheren Helferlein respektive mächtigen Spezialmanövern, die selbst hünenhafte Zwischenbosse ohne Probleme in die Knie zwingen.

Verschleißerscheinungen

So attraktiv Capcoms sinnfreies Fantasy-Festival mit prunkvollen Umgebungen nebst herrlicher Spezialeffekte aussehen mag, spielerisch wäre deutlich mehr drin gewesen: Abwechslung wird hier klein geschrieben und bereits nach mageren vier Stunden flimmert das Finale über den TV-Schirm. Nichtsdestotrotz birgt besonders das innovative 'Legions'-System gehörige Motivation – Genre-Anhänger werden begeistert sein. Übrigens können Importliebhaber mit Faible fürs Capcom-Grobe auch ohne Japanisch-Kenntnisse zugreifen: Habt Ihr das Spektakel beendet, wird nämlich nicht nur der zweite spielbare Charakter Arcia freigeschaltet, sondern auch eine Option für englische Sprachausgabe samt Untertiteln. *tk*







PS2 Diabolisches Hilfsprogramm: Während die flinken Schwertkämpfer (links) gerne ausschwärmen und zahlreiche Gegner vernichten, kümmert sich die 'Power-Legion' (Mitte) um dickere Brocken. Fernkampf bleibt dagegen die Domäne der Bogenschützen.

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Capcom, Japan
PAL-Veröffentlichung: 3. Quartal

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard

Highend-Unterstützung: 16:9, Surround ✓, Pr. Scan, DTS

Chaos Legion



Playstation 2 — 78% Spielspaß

Brachiale Metzeloper in schickem Edelgewand – trotz interessantem Kampfsystem dezent eintönig.

Virtua Fighter 4 Evolution





Gut ein Jahr nach dem spektakulären PS2-Debüt von Segas Beat'em-Up-Legende gibt's kompetenten Nachschlag: Basierend auf dem gleichnamigen Arcade-Vorbild prügelt Ihr Euch in "Virtua Fighter 4 Evolution" mit nunmehr 15 Kampfsport-Profis um die Wette. Neben altbekannten Polygon-Protagonisten wie z.B. Ninja Kage, Drunken Master Shun, Wrestler Wolf, Mönch Lei-Fei und Rocker Jacky stehen Euch im "Evolution"-Update die zwei Neuzugänge Goh Hinogami (ein unheimlich aussehender Judoka) und Brad Burns (kämpft im Kickboxing-Stil) zur Auswahl.

Auf zur Weltspitze

Wie vom Vorgänger gewohnt übt Ihr prasselnde Handkanten-Attacken wie fiese Fußfeger in dem vorbildlich aufgebauten 'Trainings'-Modus, vermöbelt Eure Freunde in der 'Vs.'-Variante und prügelt Euch Runde für Runde durch wechselnde 'Arcade'-Arenen.
An Stelle des witzigen 'A.I.'-Coachings sorgt jetzt der 'Quest'-Modus für Langzeitmotivation: Mit Eurem Lieblingsrecken besucht Ihr diverse Spielhallen und fightet dort in mehreren Wettbewerben um Preisgeld, das Ihr anschließend in neue Klamotten sowie andere Goodies investiert. Der Clou daran: Das Verhalten der CPU-Gegner orientiert sich an realen Vorbildern – satte 500 "Virtua Fighter"-Zocker standen dafür mit ihrem individuellen Kampfstil Pate.
In puncto Spielbarkeit blieb alles beim (hervorragenden) Alten: Zwar haben einige Polygon-Charaktere diverse Moves ver- bzw. erlernt, die ausgezeichnet ausbalancierte Mixtur aus überlegten Offensiv- und reaktionsschnellen Defensiv-Aktionen ist immer noch einsame Prügelspitze. Optisch präsentiert sich Segas "Virtua Fighter 4"-Update dezent verbessert: Die opulente Grafik nervt nun nicht mehr mit augenfeindlichem Geflimmere und die Arenen verwöhnen Euch mit gefälligeren Lichteffekten sowie mehr Details. Summasummarum das beste 3D-Beat'em-Up der aktuellen Konsolen-Generation garniert mit extrem hoher Spieltiefe. *os*



PS2 Im 'Quest'-Modus prügelt Ihr Euch durch diverse Arcades und sammelt Preisgeld (oben). Auf dem Bild unten beharken sich die beiden Neuzugänge Brad und Goh.

Genre: Beat'em-Up
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Sega, Japan
PAL-Veröffentlichung: nicht bekannt

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, Pr. Scan, DTS

Virtua Fighter 4 Evolution
Playstation 2 – 92% Spielspaß
Der König ist tot, es lebe der König: Dezent aufgepepptes Update des genialen 3D-Prüglers.

Ikaruga

Sucht man heutzutage nach klassischen Shoot'em-Ups, die sich nicht allein durch die schiere Menge an Fein-Projektilen auszeichnen, wird's knifflig. Egal ob "Psyvariar" für PS2 oder die "Shikigami no Shiro"-Serie für PS2 und Xbox (alle nur in Japan erhältlich) – keine schlechten Ballerspiele, aber auch keine Innovations-Leckerbissen. Ganz anders "Ikaruga": Das Meisterwerk der japanischen Kult-Entwickler Treasure hat sich bereits auf dem Dreamcast höchstes Lob verdient, und die Gamecube-Umsetzung steht dem in nichts nach. Technisch und spielerisch gibt's keine Unterschiede, leider lockt auch kein Bonus-Level oder ähnliches. Lediglich ein, zwei neue Spiel-Mödchen stehen parat, bieten aber nichts wirklich Spannendes.
Wer noch nicht weiß, warum definitiv jeder 2D-Shooter-Fan "Ikaruga" kaufen muss, hier die Kurzbeschreibung des überragenden Spielelements: Bei "Ikaruga" kommt es nicht nur auf schnelle Reaktionen beim Ausweichen und Abschießen an, das strategische Wechseln zwischen zwei Schiffsseiten entscheidet über Erfolg oder Scheitern. Euer Raumschiff hat eine weiße und eine schwarze Seite, die auf Knopfdruck gedreht werden; entsprechend der gewählten Seite feuert Ihr mit weißen oder schwarzen Schüssen. Auch die Gegner und deren Projektile sind weiß oder schwarz. Berührt nun z.B. Euer weißes Schiff weiße Feindschüsse, wird es nicht vernichtet, sondern gewinnt sogar Energie dazu. Trifft jedoch Euer weißes Schiff auf schwarze Schüsse, explodiert es ohne Wimpernzucken (gleiche Logik gilt für schwarzes Schiff). Dieses Farb-Konzept zieht sich in vielfacher Auslegung durch das Spiel und entfacht in Verbindung mit brillantem Leveldesign, toller Grafik und treibendem Sound ein Action-Feuerwerk der Superlative. *mg*



NGC Viele Gegner, kaum Extrawaffen, ausgefeiltes Spieldesign: "Ikaruga" ist der beste Shooter seit "R-Type Delta".

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Treasure, Japan
PAL-Veröffentlichung: Mai

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, Pr. Scan, ProLogic 2

Ikaruga
Gamecube – 87% Spielspaß
Hochintelligenter 2D-Shooter mit innovativem Waffensystem und gnadenloser Bombast-Action.

Astrocade • Apple II • Atari VCS 2600 • Commodore Pet • Interton VC 4000 • Philips G7000 • Atari 800 • Mattel Intellivision • MB Microvision • Commodore VC 20 • E
settevision • IBM PC • NEC PC-88/98-Serie • Sinclair ZX-81 • Texas Instruments TI99/4a • Acorn BBC B • Atari 5200 • Colecovision • Commodore C 64 • Creativis
rson Arcadia 2001 • Entex Adventurevision • GCE Vectrex • Hanimex HMG 2650 • Sinclair Spectrum • Nintendo Famicom • Sega SG-1000 • Sony Hitbit • Amstrad C
e Macintosh • Atari 7800 • Commodore C 64SX • Philips G7400 • Atari ST • Atari XE • Commodore 128 • Commodore Amiga • Nintendo Entertainment System • Sharp
icom • NEC PC-Engine • Sega Master System • Sharp X68000 • Sega Mega Drive • Atari Lynx • NEC SuperGrafx • Nintendo Game Boy • Amstrad GX 4000 • Comm
V • Fujitsu FM-Towns • NEC PC-Engine GT • Nintendo Super NES • Sega Game Gear • SNK Neo Geo • NEC PC-Engine Duo • NEC PC-Engine LT • Sega Mega CD •
adrive • JVC Wondermega • Atari Jaguar • Commodore CD 32 • Panasonic 3DO • Philips CD-i • Goldstar System 32/GDO 202P • JVC V-Saturn • NEC FX • Sega 32X •
a Jet • Sega Multimega • Sega Saturn • SNK Neo Geo CD • Sony Playstation • Hitachi Hi-Saturn • Nintendo Virtual Boy • Sega Nomad • Bandai Pippin • Nintendo 64 •
e.Com • Sega Dreamcast • SNK Neo Geo Pocket • Bandai Wonderswan • Sony Playstation 2 • Micros... ...tendo Gamecube • Panasonic Q • Gamepark GP

Das Buch der Spielkonsolen und Heim-Computer

Von Atari zur Xbox, vom C-64 bis zum Neo Geo: Gameplan präsentiert die Geschichte und Technik der Spielkonsolen und Heim-Computer – zum ersten Mal komplett und in deutscher Sprache. Das Buch ist Übersicht und Nachschlagewerk für alle, die nicht nur manchmal, sondern eigentlich immer spielen – Kenner und Sammler. Und alle, die es werden wollen.

GAMEplan.
Händleranfragen an weforster@aol.com

256 Geräte im Überblick, dazu rund 400 Spiele in authentischen Pixeln: **Spielkonsolen und Heim-Computer** zeigt Bestseller und Exoten, grandiose Flopps und ungewöhnliche Erfolge.



43 durchgehend farbige Kapitel beschreiben die wichtigsten amerikanischen, japanischen und europäischen Hardware-Familien. Dazu Facts und Zahlen in Info-Kästen, sowie ausführliche Beschreibung aller Nachfolger und Varianten. Reist durch die Videospiel-Epochen – von der 8-Bit-Urzeit bis in die DVD-Zukunft!

Das Buch der Spielkonsolen und Heim-Computer ist Begleiter für lange Ebay-Nächte und Flohmarkt-Raubzüge, hilft bei Aufbau und Pflege der Sammlung und bei Diskussionen im Kreis besserwisserischer Kumpel. Anhänge vergleichen die technischen Daten, verraten Hersteller, Erscheinungsjahr und Gebrauchtwert.

Egal ob's um Nintendo, Computer-Oldies oder exotische Handhelds geht: Mit diesem Schmöker blickt Ihr durch!

Limitierte Erstauflage: fadengebunden, 144 Farb-Seiten, Format 17x24 cm

Versandkosten-Infos

Kunden aus Deutschland zahlen 3 Euro Versandpauschale - egal wieviele Bücher bestellt werden. Für den Versand ins Ausland beträgt die Versandpauschale 8 Euro. Versand ins Ausland ist nur gegen Vorkasse – nicht per Bankeinzug – möglich!
Online-Bestellungen unter www.maniac.de

Bestellformular (bitte an der gestrichelten Linie ausschneiden – passt genau in einen Fensterbriefumschlag)

ABSENDER (BITTE DRUCKBUCHSTABEN)

NAME, VORNAME ____________________

STRASSE, NUMMER ____________________

PLZ, WOHNORT ____________________

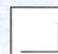
DATUM, UNTERSCHRIFT ____________________

An die
Cybermedia GmbH
MAN!AC-Shop
Wallbergstraße 10

86415 Mering

Bestellschein




Exemplar(e) von „Spielkonsolen und Heim-Computer“ zum Stückpreis von 24 Euro (zzgl. 3 Euro Versand).

Deutschland: Die Bezahlung ist nur per Bankeinzug möglich.
Ausland: Warenwert zzgl. 8 Euro Versandpauschale per Vorkasse (bar oder als Scheck am besten per Einschreiben).
Online-Bestellungen unter www.maniac.de

ACHTUNG: BITTE STETS BANKVERBINDUNG ANGEBEN!

KONTOINHABER ____________________

KONTONUMMER ____________________

BANK ____________________

BANKLEITZAHL ____________________

セガサターン

DIE HIGHLIGHTS im Monat Mai

MOST WANTED – TOP 10 DER LESER

Auf welche Spiele freut Ihr Euch derzeit am meisten, welche Veröffentlichungen könnt Ihr am wenigsten abwarten? Ab nächster MAN!AC thront hier Eure aktuelle "Most Wanted Top 10". Diesmal erfahrt Ihr, welchen kommenden Highlights die Redaktion zurzeit gebannt entgegenfiebert.

Sendet Eure drei persönlichen Software-Hoffnungen entweder per Postkarte an **Cybermedia Verlag, MAN!AC, Stichwort: Most Wanted, Wallbergstr. 10, 86415 Mering** oder via Mail an: **mostwanted@maniac.de**

	Spielename / Hersteller	System
1.	**The Legend of Zelda: The Wind Waker** / Nintendo	NGC
2.	**Halo 2** / Microsoft	Xbox
3.	**Metroid Prime 2** / Nintendo	NGC
4.	**Gran Turismo 4** / Sony	PS2
5.	**Fable** / Microsoft	Xbox
6.	**Resident Evil 4** / Capcom	NGC
7.	**Soul Calibur 2** / Namco	PS2, Xbox, NGC
8.	**Silent Hill 3** / Konami	PS2
9.	**Medal of Honor: Rising Sun** / Electronic Arts	PS2, Xbox, NGC
10.	**Starcraft: Ghost** / Vivendi	PS2, Xbox, NGC



UPDATES

Spongebob Squarepants
(PS2, Test in MAN!AC 04/2003)

Entgegen unserer Ankündigung hat THQ auf eine vernünftige Lokalisierung verzichtet: Englische Synchro und Sprachausgabe erwarten auch PAL-Spieler.

47 %

Sonic Mega Collection
(NGC, Test in MAN!AC 04/2003)

Erwartungsgemäß spendiert Sega der Oldie-Sammlung einen lobenswerten 60Hz-Modus. Dazu gibt's einige eingedeutschte Menütexte, Extras wie Anleitungen blieben englisch.

80 %

SYSTEM-CHARTS TOP 5

Playstation 2

	Spielename	Hersteller
1.	Indiziertes Spiel	Take 2
2.	The Getaway	Sony
3.	FIFA Football 2003	Electronic Arts
4.	Sly Raccoon	Sony
5.	Die Sims	Electronic Arts

Xbox

	Spielename	Hersteller
1.	Tom Clancy's Splinter Cell	Ubi Soft
2.	Medal of Honor: Frontline	Electronic Arts
3.	FIFA Football 2003	Electronic Arts
4.	Tom Clancy's Ghost Recon	Ubi Soft
5.	Elder Scrolls 3: Morrowind	Ubi Soft

Gamecube

	Spielename	Hersteller
1.	Legacy of Kain: Blood Omen 2	Eidos
2.	Medal of Honor: Frontline	Electronic Arts
3.	Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision
4.	Star Wars Bounty Hunter	Electronic Arts
5.	FIFA Football 2003	Electronic Arts

Gameboy Advance

	Spielename	Hersteller
1.	Dragon Ball Z: Erbe des Goku	Infogrames
2.	Herr der Ringe: Die zwei Türme	Electronic Arts
3.	Metroid Fusion	Nintendo
4.	Super Mario Advance 2	Nintendo
5.	Golden Sun	Nintendo

JAPAN & USA TOP 10

Japan

	Spielename	Hersteller	System:
1.	Final Fantasy X-2	Square	PS2
2.	Zelda: A Link to the Past	Nintendo	GBA
3.	Dynasty Warriors 4	Koei	PS2
4.	Virtua Fighter 4 Evolution	Sega	PS2
5.	Star Ocean 3	Enix	PS2
6.	Final Fantasy Tactics Adv.	Square	GBA
7.	Kaido Battle	Genki	PS2
8.	Taiko no Tatsuijn	Namco	PS2
9.	Dragon Ball Z: Budokan	Bandai	PS2
10.	Chaos Legion	Capcom	PS2

USA

	Spielename	Hersteller	System:
1.	The Getaway	Sony	PS2
2.	Indiziertes Spiel	Take 2	PS2
3.	The Sims	Electronic Arts	PS2
4.	Yu-Gi-Oh! Duelists	Konami	PS2
5.	Devil May Cry 2	Capcom	PS2
6.	Xenosaga Episode 1	Namco	PS2
7.	.hack Part 1: Infection	Bandai	PS2
8.	Dragon Ball Z: Budokai	Infogrames	PS2
9.	Madden NFL 2003	Electronic Arts	PS2
10.	SOCOM U.S. Navy Seals	Sony	PS2

WERTUNGSREFERENZEN

System	Grafik-Highlight	Surround-Highlight
Playstation 2	**Gran Turismo 3** – Hersteller: Sony – Stabile 50 Bilder pro Sekunde und die schönsten Autos der Spielegeschichte machen den Raser zum Augenschmaus.	**Medal of Honor: Frontline** – Hersteller: Electronic Arts – Schon in Stereo klingt die Kriegskulisse erschreckend realitätsnah, in Surround-Abmischung ist's der Akustik-Wahnsinn.
Xbox	**Tom Clancy's Splinter Cell** – Hersteller: Ubi Soft – Geniale Licht/Schatteneffekte, opulente Polygonbauten und eine stabile Bildrate: "Splinter Cell" ist ein Genuss.	**Steel Battalion** – Hersteller: Capcom – Fehlende Musik wird durch überragende 5.1-Schlachtenuntermalung ausgeglichen – nie klangen Roboterkriege dynamischer.
Gamecube	**Starfox Adventures** – Hersteller: Rare/Nintendo – Kolossale Bauten, verschwenderisch viele Leveldetails & traumhafte Texturen – so schön kann Videospielen sein!	**Medal of Honor: Frontline** – Hersteller: Electronic Arts – Nicht ganz so eindrucksvoll wie auf der Xbox, aber immer noch hochspannend – trotz fehlender ProLogic-2-Abmischung.

So werten die Experten

Colin Gäbel

SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

spielt zurzeit:

Breath of Fire 5	Playstation 2
Mars Matrix	Dreamcast
Xenosaga Episode 1	Playstation 2

sieht zurzeit: Falsches Spiel mit Roger Rabbit (DVD)

hört zurzeit: Dream Theater – Scenes from a Memory

Highlight des Monats: Die Ankündigung von Hersteller Irem, "R-Type Final" auf die PS2 zu bringen, hat mein Shooterfieber neu entfacht. Im RPG-lastigen Testalltag sind "Mars Matrix", "Ikaruga" und Co. für die kleine Ballerpause zwischendurch einfach perfekt.

Thorsten Küchler

SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

spielt zurzeit:

Burnout 2	Playstation 2
Indiana Jones und die Legende...	Xbox
Tom Clancy's Splinter Cell	Playstation 2

sieht zurzeit: Maischberger (TV)

hört zurzeit: Justin Timberlake – Justified

Highlight des Monats: Den Interview-Termin mit Blizzard-Boss Bill Roper werde ich so schnell nicht vergessen. Immerhin hat der Mann mir mit seinen PC-Krachern "Warcraft", "Starcraft" und "Diablo" fast das Abitur versaut – hoffentlich macht "Starcraft: Ghost" genauso süchtig.

Oliver Schultes

SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

spielt zurzeit:

Medal of Honor: Frontline	Playstation 2
Need for Speed: Hot Pursuit 2	Playstation 2
Tom Clancy's Splinter Cell	Xbox

sieht zurzeit: Black Hawk Down (DVD)

hört zurzeit: Donots Live (Konzert)

Highlight des Monats: Während Thorsten Bill Roper auf den Software-Zahn fühlte, durfte ich bei einem exklusiven Mittagsessen mit dem Xbox-Hauptverantwortlichen Robbie Bach plauschen – pikante Details waren dem Microsoft-Profi leider nicht zu entlocken.

Ulrich Steppberger

SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

spielt zurzeit:

Circus Atari	Atari TV-Games
Dark Cloud 2	Playstation 2
DOA Xtreme Beach Volleyball	Xbox

sieht zurzeit: Angel Season 3 (DVD)

hört zurzeit: Immortal 2 (Amiga-Remix-CD)

Highlight des Monats: "Denk dran, das ist eine US-Xbox" – so die berüchtigten letzten Worte an den herzlosen Kollegen Küchler, bevor dieser fünf Sekunden danach mein geliebtes Importgerät ins 220V-Jenseits schickte. Wenigstens hat die Netzteil-Not-OP danach geklappt...

ALLGEMEINE FAKTEN

Hier findet Ihr alle grundlegenden Daten: Um welches Genre handelt es sich überhaupt? Wie schwer ist das Spiel? Wieviele Zocker können gleichzeitig ans Werk? Nicht fehlen dürfen hier auch die USK-Einstufung (sofern bereits feststehend) und der Zirka-Preis.

TECHNIK-CHECK

Hier analysieren wir die Qualität der PAL-Anpassung in puncto Technik und Sprachen.

SPEZIELLE PERIPHERIE

Welches Sonderzubehör wird unterstützt?

HIGHEND-UNTERSTÜTZUNG

16:9: Verfügt das Spiel über einen speziellen, anamorphen Breitbild-Modus?
60Hz: Lässt sich zwischen 50- und 60Hz-Bildwiederholungsrate umschalten?
Progressive Scan: Bietet das Spiel den Vollbild-Modus bzw. wird es 'Nicht-Interlaced' dargestellt (PAL: nur PS2; NTSC: alle Systeme)
Surround: Wird Raumklang unterstützt?
ProLogic 2: Ist der Titel ProLogic-2-optimiert?
Dolby Digital: Unterstützt das Spiel die Dolby-Digital-Norm (nur Xbox, PS2 in Zwischensequenzen)
DTS: Wird das DTS-Tonformat unterstützt?
Downloads: Lassen sich aus dem Internet Extra-Level, Bonus-Charaktere oder ähnliche Goddies runterladen?
Soundtrack: Dürft Ihr bei Xbox-Titeln Eure Lieblingssongs von Festplatte spielen?

DIE DETAILS

Neben voraussichtlichen Veröffentlichungsterminen und den Hersteller-Daten listen wir hier die wichtigsten Vor- und Nachteile des getesteten Spiels im Kurzüberblick auf. Ist eine Umsetzung für Eure Konsole nicht geplant oder wollt Ihr mehr über ähnliche Titel wissen, lohnt sich ein Blick auf die Alternativen-Liste: Hier schlagen wir Euch für alle drei aktuellen Systeme Spiele vor, die in dieselbe Richtung gehen wie das getestete Produkt.

GRAFIK

Technische Realisation und künstlerische Ausarbeitung bestimmen die Grafikwertung. Ruckelige 3D-Optik oder Pop-Ups fließen genauso in die Beurteilung mit ein wie detaillierte Texturen und vielfältige Szenarien. Anders als die systemübergreifende Spielspaß-Wertung bemisst sich die Grafikwertung dabei nur an der – unserer Einschätzung nach – maximalen theoretischen Leistungsfähigkeit der jeweiligen Konsole.

SOUND

Die Soundwertung wird durch Vielfalt, Originalität und Qualität von Musik, Sprachausgabe und Effekten beeinflusst. Unterstützt der Soundtrack die Atmosphäre? Ist die Geräuschkulisse passend? Waren professionelle Sprecher am Werk? Gibt's eine packende Surround-Abmischung?

SPIELSPASS

Die Spielspaß-Wertung betrachtet das gesamte Spiel: Aufbau der Levels, Steuerung, Abwechslung, Atmosphäre, Komplexität. Kurz: Macht's Spaß? Unsere Wertungen sind hart, aber fair. Ein Durchschnittsspiel erhält z.B. 50%, eine 70er-Wertung stellt bereits eine Empfehlung für Genre-Fans dar. Ab 85% vergeben wir die 'It's a MAN!AC'-Kaufempfehlung, 90% und mehr erhalten nur Ausnahmespiele – unsere Wertungen kommen nicht aus dem Bauch heraus, wir vergleichen vielmehr akribisch mit Konkurrenztiteln.

IT'S A MANIAC!

It's a MAN!AC: Nur Spiele mit einer Spielspaß-Traumnote von 85% oder mehr erhalten diese Auszeichnung.

IT'S A MAN!AC

Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	–	–
Via Linkkabel	–	–	–
Online	–	–	–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei — Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Keyboard, Maus, Flight-Stick, Lenkrad, Lightgun, Force Feedback

Highend-Unterstützung: 16:9, 60Hz, Dolby Surround, ProLogic 2, DTS, Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox November
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Sega
Hersteller: Infogrames
Website: www.infogrames.de

Pro
+ detaillierte 3D-Optik
+ perfekte Steuerung
+ innovative Spielmodi

Contra
– langweiliger Soundtrack
– automatische Kamera nicht ausgereift
– zu kurz

Alternativen:

PS2	Need for Speed: Hot Pursuit 2 (87%, MAN!AC 10/02)
Xbox	Test Drive Overdrive (82%, MAN!AC 08/02)
NGC	Burnout (81%, MAN!AC 06/02)

Burnout 2

Playstation 2 — Sound 89 % — Grafik 74 % — 87% Spielspaß

Atemberaubende High-Speed-Raserei, bei der praktisch alle Mängel von Teil 1 ausgemerzt sind.

Gastredakteur

OAARGÄHHN

SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

Primal


PS2 Gleich bist du Fischfutter: In der Unterwasser-Metropole Aquis kämpft Ihr gegen rabiate Kiemenmonster und die Launen der Kameraführung.


PS2 Ungleiches Paar hilft mysteriösem Phantom: Damit der Geist des verstorbenen Kriegers Ruhe findet, platziert Ihr seine Gebeine auf dem Friedhof.

Nachdem die Kollegen aus Soho mit ihrer Gaunerei "The Getaway" für Wertungsunmut gesorgt haben, wollen nun Sony Cambridge (u.a. "C12" und die "Medievil"-Reihe für PSone) den europäischen Entwicklerstolz wieder herstellen.
Deren Mammutprojekt "Primal" beweist gleich zu Beginn, dass rüde Rockmusik teuflische Botschaften transportiert: Beobachten PS2-Abenteurer doch im schicken Renderintro, wie Kellnerin Jen und ihr geliebter Metal-Sänger Lewis nach dessen wüstem Konzert unvermittelt von einem Höllendämonen attackiert werden. Im örtlichen Krankenhaus wartet bereits die nächste übernatürliche Erscheinung auf Eure kesse Heldin: Der skurrile Steinzwerg Scree überführt Jens widerwilligen Geist in ein fantastisches Paralleluniversum namens 'Oblivion'. Wie Ihr kurz darauf erfahrt, hat das spirituelle Kidnapping keine finanziellen, sondern wesentlich ernstere Beweggründe: In Gestalt des Chaos-Vertreters Abaddon schraubt das Böse tatsächlich zum wiederholten Mal am Weltuntergang, und nur eine Person kann das drohende Inferno mit Eurer Unterstützung noch abwenden respektive die Balance der Mächte ins Lot bringen – Jen!

Kalt wie Stein

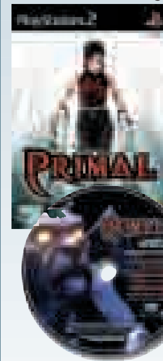
Ergo schlüpft Ihr alsdann in den tätowierten Leib der sexy Protagonistin, um den damönischen Schlingeln ins Handwerk zu pfuschen. Damit Ihr bei der epischen "Primal"–Mission nicht so alleine seid, stellt man Euch oben genannten Scree zur Seite – dank fixer KI-Routinen trabt die palavernde Statue fortan brav hinter Jen her. Im Gegensatz zu 128-Bit-Kollegen wie Daxter aus "Jak and Daxter" greift der graue Partner aber gerne auch selbst ins Geschehen ein bzw. hört via 'Select'-Taste auf Euer Pad-Kommando. Dieser virtuelle Partnertausch dient freilich nicht bloß zum Ausleben schizophrener Gelüste, sondern bürgt für spielerischen Mehrwert: Während Menschlein Jen für Kampfhandlungen mit allerhand Monstergesindel zuständig ist, verdient Scree seine Meriten als Rätselmann. So verschmilzt er dank magischer Fähigkeiten mit herumstehenden Marmorfiguren, die dann beispielsweise zum Festklemmen tonnenschwerer Portale genutzt werden oder durch schlichtes Drehen einen versteckten Mechanismus aktivieren. Zudem greift der tapfere Winzling helfend ein, wenn Jen mal an einer klemmenden Türe verzweifelt – Teamwork zahlt sich eben aus. Seine Krallen machen Euren Granitkumpel darüber hinaus zum reinsten Klettermaxe, der problemlos an senk-

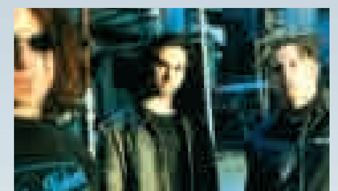

PS2 Feuer unterm Polygon-Hintern: Wenn Jen sich in die mächtige Volca-Form verwandelt, schwingt Ihr zwei glühende Flammenklingen – brandgefährlich!

Für Jäger und Sammler

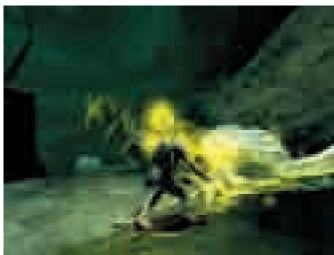
Die limitierte Special-Edition von "Primal"

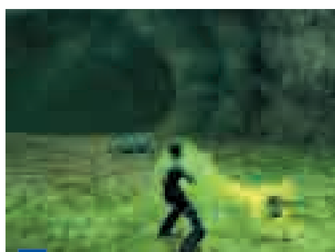
Wer bereits wegen der raren Robo-Knallerei "Steel Battalion" sämtliche Videospiel-Händler abgegrast hat, darf nun erneut auf die Sammlerstück-Pirsch gehen: Sony veröffentlicht "Primal" nämlich in einer streng limitierten Sonderauflage. Die mit einem Preis von 60 Euro geradezu spottbillige Nobelversion kommt nicht nur in einer stilvollen Silber-Verpackung samt dickerer Anleitung daher, sondern enthält darüber hinaus eine Audio-CD mit Kampf-Themen aus dem Spiel.





Beigesteuert wurden diese Songs von der Rock-Formation 16 Volt (Bild oben), deren Erstlingswerk "Supercoolnothing" in den US-Charts für Furore sorgte und dem Trio prompt einige Live-Auftritte mit Szene-Größen wie Korn einbrachte. Könnt Ihr genannten Gitarrenlärm nicht ausstehen, gibt's quasi als Entschädigung eine schicke VIP-Karte: Der darauf enthaltene Zahlencode ermöglicht Euch den Zugang zur Premium-Abteilung der "Primal"-Webseite, wo exklusive Gewinnspiele, Tricks und Geheimnisse aus dem Nähkästchen der Entwickler auf ihre Entdeckung warten.





PS2 Fantastischer Doktor: Hat Scree genug Energie gesammelt (oben), gibt er sie auf Knopfdruck an Jen weiter.



PS2 Dümmer als die Videospiel-Polizei erlaubt: Die KI-Biester (hier: ein Ferai-Krieger) hampeln blind in der Gegend herum und lassen jedwede Intelligenz vermissen.



PS2 Tanz der Vampire: Damit Ihr dem geifernden Blutsauger-Grafen unbemerkt seinen Schlüssel stehlen könnt, streift Jen sich ein schickes Ballkleid über.

rechten Wänden emporsteigt und unerreichbare Hebel umlegt. Das Rätsel-Potenzial von Sonys Abenteuer-Hoffnungsträger ist damit freilich noch nicht erschöpft: Da wollen Schlüssel stibitzt, Maschinen repariert, Geheimgänge entdeckt und sogar der ruhelose Geist eines Kriegsveteranen bestattet werden – es gibt wahrlich genug zu tun. Mit kniffligen Akrobatikeinlagen hat Euer Digi-Duo hingegen wenig am Hut: Im "Primal"-Universum wird vollautomatisch gesprungen.

Starkes Geschlecht

Bei Scharmützeln mit den zahlreichen Teufelsgestalten gibt Gargoyle Scree allerdings eine im Wortsinne versteinerte Figur ab – mit Feinden muss Jen ganz alleine fertigwerden. Dessen unbeeindruckt, legt sich Eure Polygon-Göre dank simpler Klopper-Steuerung trotzdem mit jedem an: Kommt ein Widersacher in Schlag-Reichweite, verteilt Ihr mit Hilfe des automatischen Zielsystems fiese Schwinger sowie tödliche Combo-Attacken oder blockt Gegenangriffe ab – ein kurzer Druck auf die Schultertasten genügt. Quasi zur Abrundung des martialischen Handwerks werden taumelnde Opponenten schließlich mit blutigen Finishing-Moves in die Hölle zurückgeschickt. Wenn Eure Bildschirm-Braut ob der schieren Kreaturenübermacht mal Schaden nimmt, kommt Scree wieder ins Spiel: Nach althergebrachter "Soul Reaver"-Art zapft er dem abgemurksten Feindvolk flugs seine kümmerliche Restenergie ab, lagert das wertvolle Gut zwischen und gibt es im Ernstfall wieder an seine angeschlagene Digi-Freundin ab.

Vier Welten, ein Problem

Nur durch stumpfsinnige Brutalität kommt Ihr jedoch nicht ans "Primal"-Ziel: Vielmehr warten vier gigantische Königreiche darauf, vom ungleichen Helden-Doppel befriedet zu werden. Den Anfang macht das düstere, mit unendlichem Winter gestrafte Solum: Hier lebt das animalische Jägervolk der Ferai, dessen Herrscher urplötzlich mit Traditionen bricht bzw. verbissen gegen seine Entmachtung kämpft. Werdet Ihr von den blutrünstigen Eingeborenen anfangs noch mit Argwohn betrachtet, bringt man Euch später mehr Vertrauen entgegen und

Stimmige Stimmen

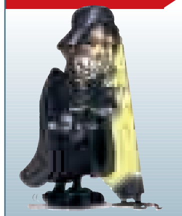
Sony sorgt für hörenswerte Synchrofreude

Die dialoglastigen Storysequenzen von "Primal" lassen nichts zu wünschen übrig: Selbst die deutsche Fassung klingt (bis auf diverse Nebencharaktere) dank professioneller und gut aufgelegter Sprecher hervorragend – ein gern gehörtes Erlebnis, das sich so mancher Hersteller zum Vorbild nehmen darf. Wer's gerne im O-Ton mag, kann wahlweise auch auf die englische Sprachausgabe zurückgreifen. Dafür scheute Sony keine Mühen und verpflichtete zwei Akteure, die für Fans des Fantasy- bzw. SciFi-Genres keine Unbekannten sind. In die Rolle von Jennifer schlüpft Hudson Leick (Bild rechts), die als blondmähnige Calisto der Kriegerprinzessin Xena das Leben zur Hölle machte. Steinkumpel Scree wiederum wird vom charismatischen Andreas Katsulas (Bild links) interpretiert. Dessen bekanntes te Auftritte fanden ehedem unter einigen Schichten Latex statt – tummelte er sich doch fünf Jahre lang im spaßigen "Star Trek"-Konkurrenten "Babylon 5" als reptilienartiger Narnbotschafter G'Kar.





Oliver Schultes



Von effektvoller Inszenierung versteht Sonys Entwickler-Studio Cambridge eine ganze Menge: Die äußerst stimmungsvollen Schauplätze sind aus einem Guss, Heldin Jen überzeugt mit großem Sexappeal und last but not least gefällt die Akustik mit hervorragenden Synchron-Stimmen sowie atmosphärischer Musik. Was "Primal" in puncto Präsentation gewinnt, geht durch den unausgegorenen Spielablauf sodann großteils wieder verloren: Die automatische Kameraführung schlägt regelmäßig Kapriolen, die Euch mitunter komplett verwirren, die vielen Kämpfe langweilen mit permanentem Tastengekloppe und das an sich clevere Buddie-Feature reduziert sich auf Rätsel der Marke 'Arg simpel'. Dank Jens reizendem Hüftschwung gibt's von mir ein knappes 'Gut'-Gesicht.



PS2 Mädchen wechsel dich! Die Verwandlung in eine Monster-Form ist spektakulär inszeniert.



PS2 Verzeiht meinen rüden Angriff, Eure Hässlichkeit! In Aetha bekämpft Ihr den finsteren Vampir-Grafen und dessen bleiche Frau Gemahlin.

Genre: Action-Adventure
Schwierigkeitsgrad: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating ab 16 Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
○ Lenkrad ○ Maus ○ Flight-Stick
○ Lightgun ○ Keyboard ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
✓ 16:9 ✓ Surround ○ ProLogic 2
✓ 60 Hz ○ DTS ○ Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 April
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Sony Cambridge, England
Hersteller: Sony
Website: www.primalgame.com

Pro
+ wunderschöne Fantasy-Welten
+ intuitive Steuerung
+ interessantes Partner-System,...

Contra
– ...das leider halbherzig genutzt wird
– hakelige, abwechslungsarme Kämpfe
– teils chaotische Kameraführung

Alternativen:
PS2 Legacy of Kain: Blood Omen 2 (85%, MAN!AC 05/02)
Xbox Legacy of Kain: Blood Omen 2 (86%, MAN!AC 05/02)
NGC Legacy of Kain: Blood Omen 2 (86%, MAN!AC 03/03)

Primal

Playstation 2
Grafik 84 %
Sound 81 %
80% Spielspaß

Epochales Fantasy-Abenteuer mit tollen Ideen, die leider an der halbgaren Umsetzung scheitern.

erweitert das Spielprinzip so um eine weitere Besonderheit: Weibsbild Jen entpuppt sich nämlich als Halbdämon, der sich nach entsprechender Magie-Segnung in die Form des ortsansässigen Monstervolks verwandeln kann. Während diese imposante Metamorphose im Fall der Ferai aus Euch ein vergleichsweise unspektakuläres Biest mit glühenden Klauen macht, kommen die späteren Abarten weitaus stärker daher: In der Wasserwelt Aquis werdet Ihr zum schwimmenden Schuppentier, das verregnete Vampir-Szenario Aetha liefert eine bissige Variante samt Energiepeitsche sowie Zeitlupeneffekt, und am finalen Volca-Vulkan mutiert Jen zum mächtigen Djinn mit Flammenschwert. Wollt Ihr blitzschnell zwischen den Formen wechseln, genügt ein kurzer Griff zum Steuerkreuz. Um dem rabiaten Monster-Aufgebot Paroli bieten zu können, müsst Ihr die Verwandlerei taktisch einsetzen: Blitzschnelle Untote wollen Euch ans Fleisch, grässliche Dämonen dürsten nach Blutnachschub und dicke Zwischenbosse strecken erst nach ausdauerndem Kampf die Waffen.

Komfortable Reisen

Damit sich Euer PS2-Chamäleon in den riesigen, teils mehrstöckigen Polygon-Bauten nicht verläuft, lässt sich auf Wunsch jederzeit eine detaillierte Level-Karte samt aktueller Ziele einblenden. So wisst Ihr dann auch stets, wo das nächste Warptor zu finden ist: Kurbeln Scree und Jen gemeinsam an einem dieser magischen Durchgänge, geht's ohne spürbare Ladepause ab zum gewählten Bereich oder nach getaner Arbeit zurück in den Nexus, dem Zentrum der 'Oblivion'-Welt. *tk*

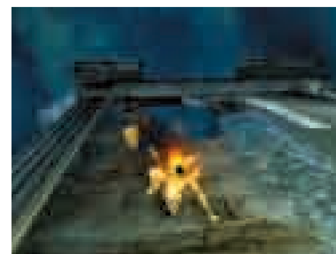
Thorsten Küchler

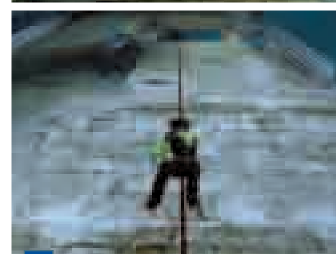


Licht und Schatten im "Primal"-Reich: Sonys ambitioniertes Fantasy-Festival wäre mit etwas mehr Feinschliff zum absoluten Kracher avanciert, bleibt aber ob diverser Macken unter seinen Möglichkeiten. Während man sich an den optisch teils famosen Szenarien kaum sattsehen kann und der spannende Düster-Plot zum steten weiterspielen animiert, sind besonders die Kloppereien eine einzige Enttäuschung: Blindes Knöpfedrücken reicht fast immer aus, um die bemerkenswert dümmlichen Monstren abzumurksen. Zudem wird das zweifellos große Potenzial der beiden gleichwertigen Spielcharaktere viel zu oberflächlich genutzt und größtenteils für simpelste Hebelrätsel missbraucht – befriedigende Knobeleien sind dagegen spärlich gesät. Auch die Kameraführung sorgt ein ums andere Mal für Qual: Wer trotz ständiger Schlingereien in der Unterwasserwelt nicht den Überblick verliert, darf sich getrost als geprüfter Pfadfinder bezeichnen. Warum "Primal" trotzdem richtig Spaß macht? Ganz einfach: Sowohl Bombast-Inszenierung samt exzellenter Synchronisation als auch der faire Schwierigkeitsgrad motivieren bis zum (bitteren) Story-Ende.



PS2 Kampf der Titanen: Um gegen den ersten Obermotz zu bestehen, schlüpft Scree in den kolossalen Körper einer Statue und haut dann beherzt zu.





PS2 Danke: Kumpel Scree klettert auf den Turm und holt Jen per Seil nach.

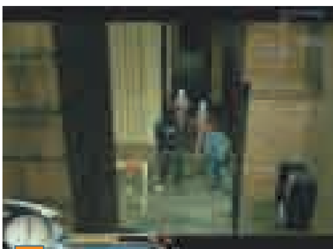
Batman: Dark Tomorrow



XB Superhelden haben's schwer: Dank unpraktischer Perspektiven ballern regelmäßig Schurken außerhalb des Sichtfelds auf Euch – da hilft auch der Radar nicht.

Ein Jahr nach Ubi Softs "Batman Vengeance" versucht der grimmige Fledermaus-Detektiv erneut sein Konsolenglück: Diesmal wagt sich Kemco an die Aufgabe, mit "Batman: Dark Tomorrow" ein stimmiges Action-Adventure auf die Beine zu stellen. Eingebettet in eine mäßig spannende Rahmenhandlung stapft Ihr mit dem Flattermann durch dunkle Landschaften und Gebäude, schwingt wie Marvel-Kollege Spider-Man über Hausdächer, schleicht Euch in "Metal Gear Solid"-Manier an patroullierenden Schurken vorbei oder prügelt sie kurzerhand bewusstlos.

Während der orchestrale Sound solide Atmosphäre schafft, enttäuscht die Optik: Batman humpelt wie ein fußkranker Invalide durch die Gegend, die faden Szenarien wirken meist lieblos und öde. Als katastrophaler Totalausfall entpuppen sich Kameraführung und Steuerung, die den Spielspaß konsequent torpedieren: Übersicht ist bei den selten dämlichen Perspektivenwechseln ein Fremdwort, die miese Padkontrolle stellt ein Musterbeispiel an Unintuitivität dar. *us*



NGC Nervig: Jeder Ganove muss mit Handschellen bestückt werden.

Genre: Action-Adventure
Schwierigkeitsgrad: mittel

Konfiguration/Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	1
Via Linkkabel	–	–
Online	–	–
System	XB	NGC

Entwickler: HotGen, USA (Xbox), Kemco, Japan (NGC)
Hersteller: THQ
www.kemcogames.com

USK-Rating: ab 12 Jahre
Preis: ca. 60/55 Euro

Xbox:
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

Gamecube:
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, ProLogic 2

Veröffentlichung:
PS2 September
Xbox bereits erhältlich
NGC bereits erhältlich

Alternativen:

PS2	Tom Clancy's Splinter Cell (Test auf Seite 62)
Xbox	Tom Clancy's Splinter Cell (91%, MAN!AC 01/03)
NGC	Batman Vengeance (64%, MAN!AC 06/02)

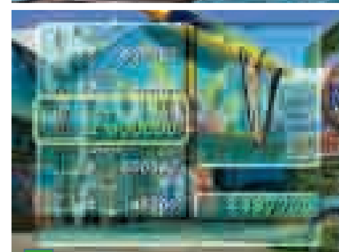
Xbox
Grafik 57 %
Sound 68 %
37 % Spielspaß

Gamecube
Grafik 57 %
Sound 68 %
37 % Spielspaß

Schwaches Comic-Abenteuer, das durch arg üble Steuerung in Rekordtempo nervt.

Dead or Alive
Xtreme Beach Volleyball

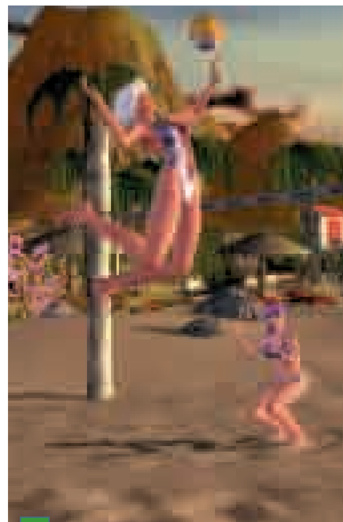




XB Von High-Tech bis Textil-Low: Die Shops verkaufen (fast) alles.



XB Nutzt die Lücke: Auch wenn die Matches dank CPU-Partnerin nur bedingt beeinflussbar sind, könnt Ihr durch geschicktes Agieren gute Chancen herausspielen.



XB Zu spät: Gegen saftige Schmetterer ist ein sauber gestellter Block ein probates Mittel, allerdings fällt das richtige Timing schwer.

Team Ninja ist reif für die Insel: Beschäftigten sich die Starentwickler von Tecmo die letzten Jahre mit krachigen Handkantenhieben und wuchtigen Fußfegern, geht der neueste "Dead or Alive"-Teil in eine völlig andere Richtung – statt harter Prügel-Action ist nun Urlaubsstimmung angesagt. Am Ende der letzten Folge gewann Paradiesvogel Zack das Klopperturnier und gönnte sich ein Südsee-Paradies. Kurz darauf flattern den Kämpfern Einladungen zur nächsten Runde ins Haus. Auf der Insel eingetroffen, kommt allerdings das böse Erwachen: Zum einen hat Zack nur die weiblichen Karatekas eingeladen, zum anderen gibt's gar keinen Prügelwettbewerb. Nachdem der erste Zorn verraucht ist, freunden sich die Mädels mit ihrem Schicksal an: Statt 14 Tage lang Frust zu schieben, nutzen sie die Situation und genießen den Urlaub – hier kommt Ihr ins Spiel.

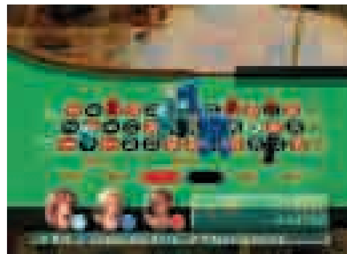
Allein unter Frauen

Neben den sieben bekannt wohlgeformten Protagonistinnen hat sich ein Neuzugang eingefunden: Die dunkelhäutige Lisa geizt ebenfalls nicht mit ihren Reizen und führt Euch in die Geheimnisse der Inselkunde ein. Jeder Tag hat vier Phasen, in denen Ihr Euch eine Beschäftigung sucht: Faulenzer lümmeln lasziv am Strand oder genießen am Hotelpool die Sonne. Während dieser Sequenzen kontrolliert Ihr den unsichtbaren Kameramann und könnt damit nach Herzenslust die Perspektive wechseln oder an strategisch wichtige Stellen heranzoomen. Alternativ bummelt Ihr zum Shopping in mehrere Läden, dafür braucht Ihr aber natürlich Moneten: Wer sich nicht weiter anstrengen will, geht abends ins Casino und versucht sein Glück bei Roulette, Black Jack, Poker und an Slotmaschinen. Scheut Ihr das Verlustrisiko, gibt's zwei Alternativen: Am Swimming Pool hüpft Ihr möglichst geschickt und flott über eine Reihe von aufgeblasenen Kissen. Je nach Einstellung kontrolliert Ihr die Sprungweiten entweder analog durch die Stärke des Knopfdrucks oder Ihr schaltet auf die empfehlenswerte Digitalkontrolle mit mehreren Tasten um.

Heiße Spiele im Sand

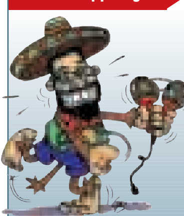
Wollt Ihr ans große Preisgeld, kommen die namensgebenden Volleyballpartien ins Spiel: Auf vier Plätzen am Strand und im Dschungel tretet Ihr gegen ein anderes Duo nach vereinfachten Regeln an. Gespielt wird bis sieben Punkte, die unabhängig vom Aufschlagrecht erzielt werden können. Zwar sind auch bei "DOAX" maximal drei Kontakte erlaubt, bevor das runde Leder auf die andere Seite muss, dafür gibt's keine Feldbegrenzungen: Fällt der Ball irgendwo auf des Gegners Hälfte zu Boden, habt Ihr einen Zähler mehr. Ihr übernehmt grundsätzlich nur die Kontrolle über Euer eigenes Mädel, Eure Partnerin wird von der CPU gesteuert. Aller-



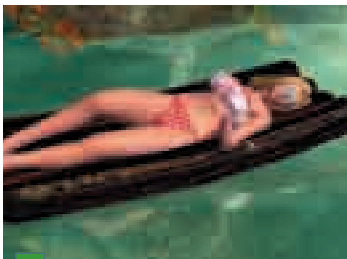


XB Das fade Casino hat optisch außer anreizenden Spielkarten nicht viel zu bieten und zieht Euch außerdem mit schwachen Gewinnquoten das Geld aus der Tasche.

Ulrich Steppberger



Silikon für alle Zwecke: Macht nicht den Fehler und erwartet einen "Beach Spikers"-Klon, sonst werdet Ihr mit Garantie enttäuscht – Volleyball spielt bei "DOAX" keineswegs die Hauptrolle. Vielmehr bekommt Ihr eine spaßige, japanophile Mischung aus voyeuristischer Strandmiezenschau, Beziehungssimulation und einer Prise Sport. Das Geschehen auf dem Platz ist hübsch in Szene gesetzt: Die starke Optik lässt kaum Wünsche offen, auch die Steuerung offenbart überraschend viel Tiefgang. Umso tragischer wirken sich darum die Einschränkungen aus: Die ungünstige Kamera sorgt schon mal für Orientierungsprobleme, außerdem müsst Ihr immer mit einer CPU-Partnerin spielen. Zwar sorgen die nette Kissenhüpferei und das (leider nur mäßig umgesetzte) Casino für geringfügige Abwechslung, trotzdem sinkt ob dieser Einschränkungen die Motivation schnell – es sei denn, Ihr seid eine Sammlernatur, denn dann fesselt die Jagd nach allen Bikinimodellen auf jeden Fall langfristig. Letztlich hilft bei "DOAX" aber nur eine Proberunde, denn der für westliche Geschmäcker reichlich skurrile Genremix ist sicherlich nicht jedermanns Sache.




XB Je nach Ort und Zufallsgenerator beobachtet Ihr Euer Mädel beim Faulenzen (links) oder bewundert sie bei schweißtreibenden Freizeitaktivitäten.



XB Rumble in the Jungle: Dicht umgeben von wild wachsendem Gestrüpp herrscht hier eine ganz andere Stimmung als auf den sonnigen Strandplätzen.



XB Spanne(r)nde Angelegenheit: Die teils superknappen Badefummel inspiziert Ihr per Zoom genauer.

dings bestimmt Ihr, ob sie mehr am Netz spielt oder den hinteren Feldbereich abdeckt. Die Steuerung kommt mit zwei Knöpfen aus, je nach Druckstärke und Kombination legt Ihr mit kurzer Eingewöhnung sauber Schmetterbälle auf oder rettet den Ball mit einem gewagten Flugbagger. Spektakuläre Aktionen kommen häufig vor, da Euch nicht vorab eine Markierung den erwarteten Zielort des Leders anzeigt – Ihr müsst meist intuitiv agieren.

Textilarme Träume

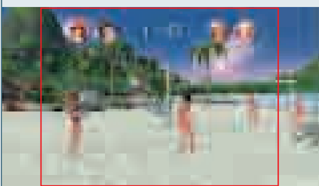
Zu einer zünftigen Partie Volleyball braucht Ihr natürlich nicht nur Gegner, sondern auch eine Mitspielerin: Um Leifang, Helena & Co. zur Kooperation zu überreden, greift Ihr am besten zum bewährten Mittel der Bestechung. Jedes Mädel hat bestimmte Vorlieben und Abneigungen, die Ihr geschickt nutzt: Schenkt dem Objekt der Begierde Badeanzüge (über 300 Variationen könnt Ihr ergattern) und Sonnenbrillen in ihrer Lieblingsfarbe oder versorgt sie mit Gegenständen, die sie für ihr Hobby einsetzen kann. Je nach Charakter fällt Euch dieses Vorhaben leichter oder schwerer: Um die Erzfeindinnen Ayana und Kasumi zu verbünden, ist mehr Einsatz notwendig als bei den amerikanischen Freundinnen Lisa und Tina. Auch Eure Volleyball-Leistungen spielen eine Rolle: Verliert Ihr Matches am laufenden Band, wird Eure Partnerin bockig und lässt Euch einfach stehen – seid Ihr dagegen erfolgreich, steigt die Stimmung und Ihr kassiert für coole Spielzüge zusätzliche Dollar.

Nach 14 Tagen ist der Urlaub vorbei und Ihr reist wieder ab in den grauen Alltag, sofern Ihr nicht nochmal zwei Wochen dranhängt. Alternativ dürft Ihr auch Freundschaftsspiele austragen, bei denen allerdings pro Seite nur ein menschlicher Teilnehmer ran darf. *us*

▪ ▪ Breit bringt mehr ▪ ▪

Vorteil für 16:9-Fernseher

Nach verhaltenem Start nutzen inzwischen viele Xbox-Spiele die Möglichkeit, ein hochwertigeres anamorphes 16:9-Bild auszugeben. Während diese Option bei den meisten Titeln lediglich kosmetisches Beiwerk bleibt, habt Ihr bei "Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball" einen handfesten Nutzen davon: Im Breitbild ist nämlich der komplette Platz zu erkennen – Ihr habt also alle vier Diven ständig im Blick und braucht als Ballempfänger nicht zu raten, wo die (bei 4:3 öfters nicht zu sehende) Partnerin steckt.





XB Da kommt nicht nur das Wasser in Wallung: Die kurzweilige Pool-Hopserei für zwischendurch stockt Euer Kapital um einige Zack-Dollars auf.

Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: niedrig

Spieler

Konfiguration		Spieler max.	
Am Einzelsystem		2	
Via Linkkabel		–	
Online		–	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating  **Preis:** ca. 60 Euro

Xbox

PAL – Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D – japanische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- Lightgun
- Flight-Stick
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- ✓ 16:9
- ✓ Dolby Digital
- Downloads
- ✓ 60Hz
- ✓ Soundtrack

Veröffentlichung:
- PS2 keine Umsetzung geplant
- Xbox bereits erhältlich
- NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Team Ninja, Japan
Hersteller: Tecmo
Website: www.tecmogames.com

Pro
- + Urlaubsfeeling dank toller Optik
- + Steuerung schnell verständlich
- + Dauermotivation für Sammlernaturen

Contra
- – keinerlei Turnier-Modi dabei
- – maximal zwei Spieler
- – Casino sehr langweilig aufgemacht

Alternativen:
- PS2: **Klonoa Beach Volleyball (PSone)** (72%, MAN!AC 10/02)
- Xbox: **keine erhältlich**
- NGC: **Beach Spikers** (86%, MAN!AC 10/02)

DOA Xtreme Beach Volleyball

Xbox
Grafik 83 %
Sound 74 %
79% Spielspaß

Toll anzusehende Beziehungssim mit ordentlichen Volleyballeinlagen und viel nackter Haut.

Legends of Wrestling 2



PS2 Leicht ausführbare Teammanöver ermöglichen spektakuläre Vierspieler-Keilereien: Hier zeigen David und Mascaras die berühmte 'Total Elimination'.

NGC K.o. oder Flucht? Beim Cagematch könnt Ihr die Käfigtür auftreten.

Langjährige Wrestling-Fans erinnern sich wehmütig an die Flattergesten von Vogelmann Koko B. Ware, den gewaltigen Ranzen des Punkers 'One Man Gang' und Ostblock-Glatzkopf Ivan Koloff, der im kalten Krieg mit selbst gesungener UdSSR-Hymne provozierte. Auf Konsole steigen jetzt 66 dieser Wrestling-Legenden noch mal in den Ring und schwingen in Duell, Battle Royal, Käfig-, Tag- und Leiter-Match die Fäuste – bis zu vier gleichzeitig.

Auf die Zwölf

Wie in anderen Wrestlingspielen à la "WWE Smackdown" ist die Steuerung bei allen Figuren gleich, die Catcher zeigen aber unterschiedliche Manöver: Ihr könnt rennen, klettern, schlagen, blocken, den Gegner zu Boden schleudern und ihn am Kragen packen, um aus dieser Position weitere Würfe, Armhebel oder Schleudermanöver anzusetzen. Neu im Vergleich zum Vorgänger (MAN!AC 8/2002) ist die Gegenattacke per Reaktionstest: Wenn Ihr einen Konter startet, wird ein Balken eingeblendet und wie in Golfspielen müsst Ihr dann im korrekten Augenblick drücken, damit der Schlag sitzt. Für turbulente Handgemenge sorgen die vielen Teammoves, bei denen zwei Catcher über einen Gegner herfallen: Der eine legt ihn übers Knie und der Kollege hüpft vom Ringpfosten voll drauf – das nennt sich z.B. 'Capitulation'.

Dank der üppigen Extras unterhält "Legends of Wrestling 2" nicht nur im Mehrspieler-Modus, sondern auch solo: In der 'Carriere' erspielt Ihr Abspänne und Münzen, mit denen Ihr neue Catcher, Kostüme, Arenen, Manöver, Cheats und Artworks kauft. *oe*

Oliver Ehrle



Im Vergleich zum Vorgänger hat Acclaim einige Mankos ausgemerzt: Die Matches spielen sich entspannter und der nervige Ringsprecher verweilt im verdienten Urlaub. Solisten freuen sich zudem über die zahlreichen Extras, da lohnt sich der Karriere-Modus. Dank der einfachen Steuerung könnt Ihr im Vierspieler-Modus sofort mit den spektakulären Teammoves loslegen. Bei Kicks und Schlägen enttäuscht aber die penible Kollissionsabfrage – viele offensichtliche Treffer gehen ins Leere. Die Verschnaufpausen sind unstimmig: Eine Backpfeife schlägt erschöpfte Gegner für Sekunden k.o., die 'Powerbomb' zeigt kaum Wirkung. Fragwürdig ist auch die Kamera, die nur bei Finishern und Sprüngen zoomt – und dann oft weg, statt nah ran! Auf dem Gamecube prügelt Ihr schneller.



XB Ihr dürft auch den Schiri spielen und zum 'Threecount' auf die Matte schlagen: Vorsicht, bei unfairen Entscheidungen werden die Kontrahenten handgreiflich.

Genre: Beat'em Up
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	4	4	4
Via Linkkabel	–	–	–
Online	–	–	–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: ab 12 — **Preis:** ca. 50/60 Euro

Playstation 2
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Xbox
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

Gamecube
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, ProLogic 2

Legends of Wrestling 2

System	Grafik	Sound	Spielspaß
Playstation 2	69 %	55 %	72 %
Xbox	67 %	55 %	72 %
Gamecube	69 %	55 %	73 %

Bitte mehr Feintuning: "LoW2" ist flott und protzt mit Masse, aber einige Details sind echt nervig.

Veröffentlichung:
PS2 bereits erschienen
Xbox bereits erschienen
NGC bereits erschienen

Entwickler: Acclaim, USA
Publisher: Acclaim
Website: www.acclaim.de

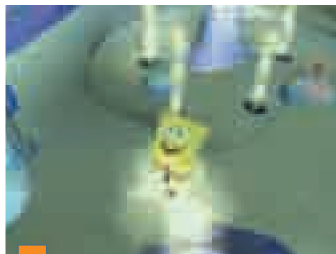
Pro
+ die Crème de la Crème der Catcher
+ einfache Steuerung
+ viele Einspieler-Aufgaben

Contra
– unstimmige Kämpferermüdung
– Schläge treffen oft nicht
– fade Inszenierung

Alternativen:

PS2	WWE Smackdown (85% MAN!AC 01/03)
Xbox	WWE Raw (70%, MAN!AC 08/02)
NGC	WWE Wrestlemania X8 (71% MAN!AC 12/02)

Spongebob Squarepants



NGC Da lacht der Schwamm: Zumindest die Inszenierung macht Laune.

Gab der TV-Schwamm letzten Monat sein PS2-Debüt, kommt diese Ausgabe die Cube-Umsetzung unter den Testhammer. Von ruckelärmerer Optik und dezent strafferer Steuerung abgesehen, erleben Nintendo-Fans ein inhaltlich identisches Hüpfabenteuer. Sprich, neben den obligatorischen Sprungeinlagen gilt es in den zusammenhängenden Welten auch simple Rätseleien zu bewältigen. Das kuriose Flair der Vorlage wird dank witziger Storyführung und abgefahrener (englischer) Synchro zwar gut eingefangen, spielerisch ist's aber nur Durchschnittskost. *cg*

Genre: Jump'n'Run
Schwierigkeitsgrad: niedrig

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: THQ, USA
Hersteller: THQ
www.thq.de

USK-Rating: frei — Preis: ca. 60 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, ProLogic 2

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich (47%, MAN!AC 04/03)
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC bereits erhältlich

Alternativen:

PS2	Sly Raccoon (86%, MAN!AC 02/03)
Xbox	Blinx: The Time Sweeper (71%, MAN!AC 01/03)
NGC	Super Mario Sunshine (93%, MAN!AC 11/02)

Gamecube
Grafik 50 %
Sound 68 %
49 % Spielspaß

Lahm aber lustig: maues Jump'n'-Run mit abgefahrenem Helden.

Gunfighter 2 Revenge of Jesse James



PS2 Ob Bankraub oder Saloonduell: Die Levels bedienen alle Westernklischees.

Rebellions Lightgun-Spektakel nimmt sich dem Wilden Westen an. Ein bis zwei Plastikpistoleros ballern sich in "Time Crisis 2"-Manier Szene für Szene durch den Missions-Modus, erfüllen in der Arcade-Variante unterschiedliche Bedingungen (z.B. eine bestimmte Restzeit) oder vergnügen sich mit einer Handvoll Mini-Spiele. Leider krankt die altbackene aber nette Ballerei am Schwierigkeitsgrad: Feindliche Kugeln lassen sich nur schlecht erkennen, was reaktionsschnelles Ducken oft unmöglich macht und das Frustbarometer gehörig in die Höhe treibt. *cg*

Genre: Lightgun-Shooter
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Rebellion, England
Hersteller: Ubi Soft
www.ubisoft.de

USK-Rating: ab 16 — Preis: ca. 30 Euro

PAL: kleine Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, ✓ Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox nicht geplant
NGC nicht geplant

Alternativen:

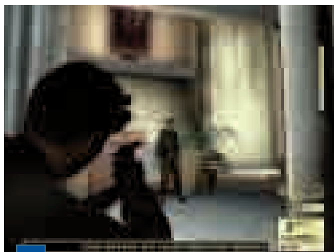
PS2	Time Crisis 2 (83%, MAN!AC 11/01)
Xbox	keine erhältlich
NGC	keine erhältlich

Playstation 2
Grafik 81 %
Sound 75 %
63 % Spielspaß

Ordentliches, teils frustiges Lightgun-Geballer zum Niedrigpreis.



Tom Clancy's Splinter Cell


PS2 Nervöser Zeigefinger: Jeder Schuss könnte Alarm auslösen.

Genre: Action-Adventure
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: ab 16 Jahre – Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: kleine Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
○ Lenkrad ○ Maus ○ Flight-Stick
○ Lightgun ○ Keyboard ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
○ 16:9 ✓ Surround ○ ProLogic 2
○ 60 Hz ○ DTS ○ Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich (91%, MAN!AC 01/03)
NGC 2. Quartal

Entwickler: Ubi Soft, China
Hersteller: Ubi Soft
Website: www.splintercell.de

Pro
+ famose Licht/Schatteneffekte
+ unglaublich spannendes Spielprinzip
+ komplexe aber intuitive Steuerung
+ enorm facettenreiche Aufträge
+ realistische Sound-Kulisse

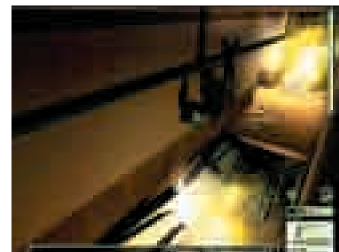
Contra
– teils deutliche Ruckler

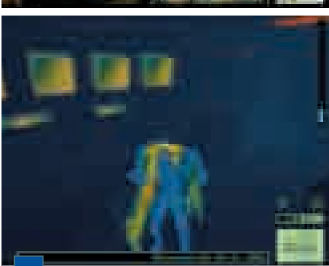
Alternativen:
PS2: Metal Gear Solid 2: Substance (88%, MAN!AC 04/03)
Xbox: Metal Gear Solid 2: Substance (87%, MAN!AC 04/03)
NGC: keine erhältlich

Splinter Cell
Playstation 2
Grafik 88 %
Sound 87 %
90 % Spielspaß

Leicht modifizierte Umsetzung des genialen Stealth-Spektakels mit zusätzlicher Mission.


PS2 Er ist cool und verdammt gefährlich: Mit aktiviertem Nachtsichtgerät behaltet Ihr selbst in tiefster Dunkelheit den Überblick – Sams Gegner müssen's ausbaden.




PS2 Nette Überraschung: Die Grafikeffekte setzen auch auf PS2 Maßstäbe.

Spiel's noch einmal, Sam: Heimlich, still und leise hat sich Ubi Softs Superspion nun auch ins PS2-Land geschlichen. Wer ob der knappen Entwicklungszeit mit einer lieblosen Umsetzung rechnet, sieht sich getäuscht: So werdet Ihr vor Spielbeginn von einem neuen Renderintro begrüßt, welches das Verschwinden zweier NSA-Agenten in Georgien skizziert. Dieser internationale Zwischenfall bildet aber nur den Auftakt zu Eurem globalen Antiterror-Abenteuer: Als bärbeißiger Agent Sam Fisher infiltriert Ihr solch feindselige Orte wie eine chinesische Botschaft, das Hauptquartier des CIA und (PS2-exklusiv) ein brisantes Kernkraftwerk. Weil derartige Suizid-Einsätze nach Profis verlangen, hetzt man Euch zuvor über einen Traningsparcours. Hier lernen angehende Friedensstifter die ebenso akrobatischen wie nützlichen Eigenschaften ihres Alter Egos kennen: Auf Knopfdruck klettert Herr Fisher an Seilen entlang, hüpft über Hindernisse, klemmt sich im Spagat zwischen nahestehende Wände, kriecht gebückt durch Engpässe oder presst seinen gestählten Körper an geeignetes Mauerwerk.

Im Dunkeln ist gut...

Um internationale Verbrecher von ihrem finsteren Tun abzubringen, muss gelegentlich auch zu unsanften Mitteln gegriffen werden: Mit Eurer Hightech-Wumme verschießt Ihr blaue Bohnen oder einschläfernde Gasgranaten bzw. Betäubungsgeschosse. Im eigenen Überlebens-Interesse solltet Ihr den Allround-Kolben aber nur bei Notfällen sprechen lassen. Clevere PS2-Söldner greifen lieber auf Sams Schleich-Arsenal zurück, achten auf den Helligkeitsregler am unteren Bildrand und werden schließlich eins mit den realistischen Echtzeit-Schatten. Jetzt überrumpelt Ihr geräuschlos jeden noch so aufmerksamen Wachmann respektive unterzieht den wegdämmernden Burschen einer würgenden Befragung. Damit sich kein Feind dem Zugriff entzieht, späht Agent Fisher via Haftkamera sämtliche Räumlichkeiten aus. *tk*

▪ ▪ ▪ PS2 vs. Xbox ▪ ▪ ▪
Die Vor- und Nachteile der Konvertierung

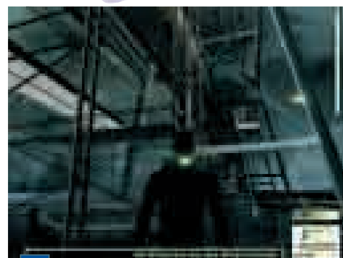
+ neues Renderintro
+ mehr Zwischensequenzen
+ zusätzlicher Story-Level
+ neues Spielzeug: Fernglas
+ optimierte Steuerung
+ mehr Speicherpunkte
+ wählbare Schwierigkeit

– keine Level-Downloads
– niedrigere Bildrate
– teilweise zu einfach
– längere Ladezeiten
– kein Dolby Digital 5.1

Thorsten Küchler

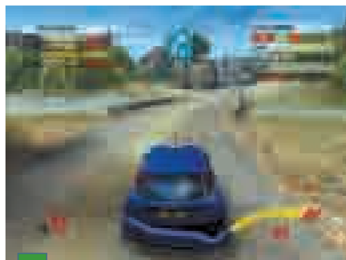


Spannend, spannender, "Splinter Cell": Nach grandiosem Xbox-Debüt schickt Sam Fisher seinen Schleich-Kontrahenten Solid Snake nun endgültig in Rente. Alle Befürchtungen, die grandiose Optik des Originals wäre auf PS2 nicht zu realisieren, werden nach wenigen Minuten weggefegt: Bis auf dezente Treppchenbildung sowie einige Ruckler begeistert die Umsetzung mit denselben, wundervollen Licht- und Schattenspielereien. Zudem wird die Sony-Wartezeit mit einer komplett neuen Mission belohnt – vorbildlich! Über das Entschärfen des einst herben Schwierigkeitsgrads lässt sich dagegen streiten: Einerseits wurden Frustmomente reduziert, andererseits fallen einige Aufgaben dadurch für Genre-Profis zu simpel aus. Aber egal: "Spinter Cell" muss man haben!




PS2 Neu und nur für PS2-Besitzer: Die Mission auf der Ölraffinerie findet nun bei Nacht statt (links), mit dem Fernglas spioniert Ihr die Umgebung aus.

V-Rally 3

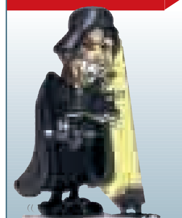

XB Unfälle hinterlassen sicht- und fühlbare Schäden.


XB Landschaft hui, Autos pfui: Den Boliden mangelt es an Details.


XB Geisterjagd: In den 'Quick Races' kämpft Ihr gegen ein Ghost Car.

Mit fast einem Jahr Verspätung kommen jetzt auch Xbox-Besitzer in den Genuss von Eden Studios virtueller Schlammschlacht.
Analog zur PS2-Fassung tretet Ihr in zwei verschiedenen Modi zur Bestzeiten-Jagd an: In den 'Quick Races' kämpft Ihr mit bis zu drei weiteren menschlichen Konkurrenten (allerdings nur strikt nacheinander) um das beste Rundenergebnis oder meistert diverse Herausforderungen, in denen Ihr mit vorgegebenem Fahrzeug eine bestimmte Zahl von Etappen absolvieren müsst. Kernstück von "V-Rally 3" ist jedoch der Karriere-Modus: Als Rallye-Greenhorn bemüht Ihr Euch um einen Vertrag in der 1,6-Liter-Klasse, hervorragende Leistungen werden mit lukrativen Angeboten anderer Teams belohnt. Baut Ihr dagegen permanent Unfälle, leidet nicht nur die Moral des Rennstalls, auch die Fahreigenschaften Eures Vehikels nehmen kräftig ab – da hilft nur die zeitraubende Reparatur zwischen den Etappen. *os*

Oliver Schultes



Sehr erfreulich: Die Eden Studios haben sich die Kritikpunkte am PS2-Original zu Herzen genommen und konsequent Verbesserungsarbeit geleistet. Vorbei die Zeiten, in denen Ihr an unsichtbaren Kanten oder unzerstörbaren Straßenschildern hängen geblieben seid – die zwei Dutzend Pisten sind nun endlich frei von nervigen Unsauberheiten. Darüber hinaus bleibt die Bildrate nun auf einem konstant hohen Niveau, Ruckler oder obskure Grafik-Nachzieher fehlen in der Xbox-Fassung gänzlich. In puncto Fahrverhalten gibt's eine Verschiebung von Simulation in Richtung Arcade zu vermelden: "V-Rally 3" schlägt auf der Microsoft-Konsole mehr in die Kerbe eines "RalliSport Challenge" denn in das Lager des Genre-Königs "Colin McRally 3".

Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Eden Studios, Frankreich
Hersteller: Infogrames
www.infogrames.de

USK-Rating: frei
Preis: ca. 55 Euro

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: ✓ Lenkrad, ○ Flight Stick, ○ Lightgun, ○ Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ 60Hz, ○ Soundtrack

Veröffentlichung:

PS2	bereits erhältlich (82%, MAN!AC 07/02)
Xbox	bereits erhältlich
NGC	Juni

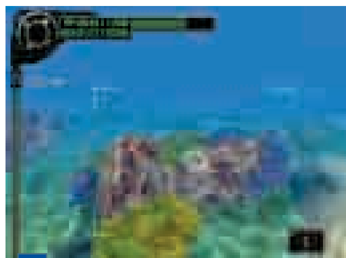
Alternativen:

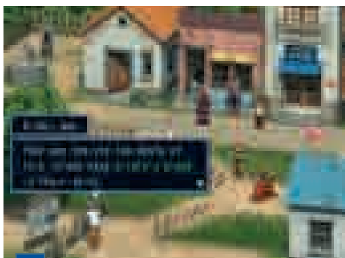
PS2	Colin McRae Rally 3 (89%, MAN!AC 12/02)
Xbox	RalliSports Challenge (85%, MAN!AC 04/02)
NGC	Rally Championship (Test auf Seite xx)

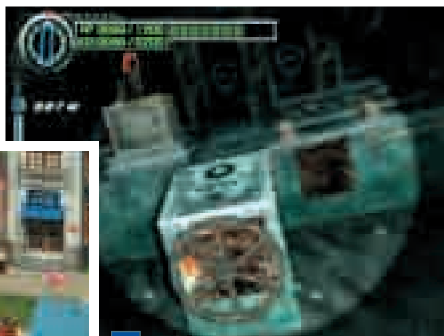
Xbox Grafik 78 % Sound 77 % — **84 %** Spielspaß

Besser als auf PS2: Offroad-Spektakel mit Arcade-Einschlag und hübscher Landschafts-Grafik.

Everblue 2

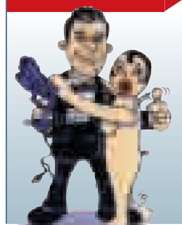

PS2 Bitte lächeln! Für Tauch-Magazine schießt Ihr Fotos von Korallen.


PS2 Klick' mich, und ich sag' Dir was: Die Dorfbewohner plaudern gerne.


PS2 Schummrig: Im Inneren havarierter Schiffe nutzt Ihr die Taschenlampe.

Tauchen unterhält nicht nur im Karibik-Urlaub: Mit "Everblue 2" setzen Capcom ihre skurrile Unterwasser-Sim auch hierzulande fort. Im knallengen Neopren-Anzug von Protagonist Leo macht Ihr Euch abermals auf, lauschige Meeresfluten zu erkunden. Bevor PS2-Schwimmer allerdings ins digitale Nass absteigen, wird zuerst an Land geplaudert: Passanten bitten Euch um das Auffinden bestimmter Gegenstände, die Teenie-Truppe 'Los Amigos' sucht frische Mitglieder, und Straßenhändler bieten leckere Medizin feil. Hat man sich durch die zahlreichen Texttafeln geklickt, geht's ab zum Tauchgang: Aus der Ego-Perspektive dümpelt Ihr in Korallenriffs, Schiffswracks sowie Grotten umher und haltet via Sonar Ausschau nach wertvollem Krimskrams. Der submarine Radar gibt nämlich auf Knopfdruck schrille Töne von sich und leitet Euch so zum nächsten Fundort. Zeit für ewige Rumsucherei bleibt ob schwindender Energie- bzw. Luftanzeigen indes nicht. Wollt Ihr später gar in tiefe Seegräben vordringen, wird der Gang zum örtlichen Händler unumgänglich: Gegen Bares rückt der geizige Kerl dickere Anzüge, Unterwasser-Kameras sowie bessere Sauerstoff-Flaschen raus – die große Schatzsuche kann endlich beginnen. *tk*

Thorsten Küchler



Lasst Euch nicht vom ersten Langweiler-Eindruck täuschen: Trotz Nischen-Thematik nebst magerer Präsentation entpuppt sich Capcoms dezent aufgemöbelte Schwimmerei als Pflichtprogramm für Forschernaturen. Besonders die zwar langwierigen, aber dafür liebevoll gestalteten Unterwasser-Abschnitte bergen enormes Spannungs-Potenzial: Wenn Ihr buchstäblich aus dem letzten Luftloch pfeift und gerade noch rechtzeitig aus einem haiverseuchten Wrack flüchtet, kennt die Erleichterung keine Grenzen. Quasi als Dreingabe zum packenden Tauch-Geschehen warten die Landgänge mit waschechten Adventure-Einlagen auf: Unzählige (leider englische) Dialoge treiben den Plot voran. Fazit: Liebhaber des Vorgängers und geduldige Abenteurer greifen bedenkenlos zu.

Genre: Adventure
Schwierigkeitsgrad: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Akari, Japan
Hersteller: Capcom
www.capcom.com

USK-Rating: ab 6
Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: ○ Lenkrad, ○ Maus, ○ Lightgun, ○ Keyboard
Highend-Unterstützung: ○ 16:9, ○ Surround, ✓ 60Hz, ○ DTS

Veröffentlichung:

PS2	bereits erhältlich
Xbox	keine Umsetzung geplant
NGC	keine Umsetzung geplant

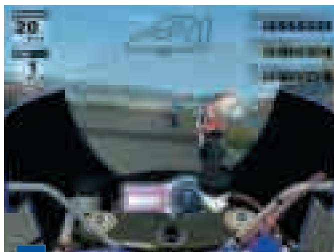
Alternativen:

PS2	Everblue (79%, MAN!AC 07/02)
Xbox	keine erhältlich
NGC	keine erhältlich

Playstation 2 Grafik 69 % Sound 72 % — **79 %** Spielspaß

Dezent verbessertes Tauch-Abenteuer mit erstaunlichem Suchtfaktor und sauberer Inszenierung.

MotoGP 3



PS2 Die Cockpit-Perspektive sieht fein aus, ist aber schwer zu spielen.

Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	4		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei — Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
✓ Lenkrad ○ Maus ○ Flight-Stick
○ Lightgun ○ Keyboard ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
✓ 16:9 ○ Surround ○ ProLogic 2
○ 60 Hz ○ DTS ○ Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 April
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Namco, Japan
Hersteller: Namco
Website: www.namco.com

Pro
+ schicke Optik und Wettereffekte
+ viele Strecken und Herausforderungen
+ feine Splitscreen-Rennen möglich
+ realistische und komplexe Fahrphysik,...

Contra
- ...die allerdings leicht für Frust sorgt
- Tempoeindruck könnte besser sein

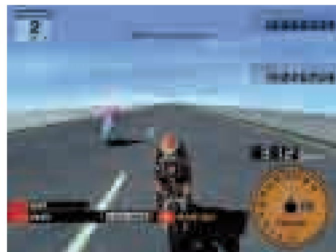
Alternativen:

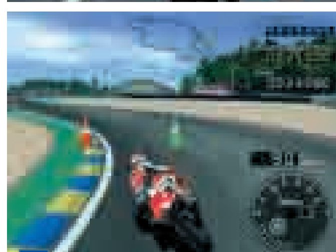
PS2	Riding Spirits (70%, MAN!AC 11/02)
Xbox	MotoGP (83%, MAN!AC 07/02)
NGC	keine erhältlich

MotoGP 3

Playstation 2 — Grafik 82 % — Sound 74 % — 84 % Spielspaß

Jetzt stimmt auch der Umfang: anspruchsvolle Motorradsimulation für Könner.





PS2 Dragsterduelle (oben) und Hütchenslaloms zählen zu den ungewöhnlicheren Herausforderungen.

Nicht nur Formel-1-Rennspiele werden jährlich neu aufgelegt: Rund zwölf Monate nach Teil 2 steht der Nachfolger von Namcos fordernder PS-Simulation "MotoGP" in den Startlöchern. Aber Achtung, wie im Vorjahr hat die PS2-Fassung außer der Lizenz zur Zweirad-Königsklasse und dem Namen nichts mit dem Xbox-Vetter aus dem Hause THQ gemeinsam.

Geizten die beiden Vorgänger mit fünf bzw. zehn Rennstationen noch etwas im Umfang, wurde die Anzahl der Asphaltkurse diesmal auf stolze 15 erhöht. Neben den altbekannten Strecken beweist Ihr Euer Können also auch auf fünf neuen Pisten: In Tschechien (Brno), Spanien (Valencia), Australien (Phillip Island), Portugal (Estoril) und Malaysia (Sepang) dröhnen erstmals die Motoren. Zur Eingewöhnung dreht Ihr solo im Zeittraining Eure Runden, bevor Ihr in Einzelrennen oder einer Meisterschaft gegen 20 Konkurrenten um den Sieg kämpft – im Zweier-Splitscreen ist das komplette Feld vertreten, zu viert geht's nur gegeneinander.



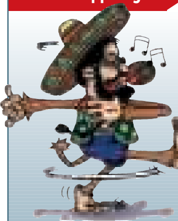
PS2 Heiße PS-Schlachten in asiatischen Landen: Der malaysische Kurs von Sepang wird im echten Rennleben erst seit wenigen Jahren gefahren.

Fahrschule XXL

Alternativ duelliert Ihr Euch mit einer Handvoll legendärer Piloten in einem Spezialwettbewerb oder knackt die satten 100 Herausforderungen. Nur einige davon erfüllt Ihr durch Siege in den anderen Spielmodi, die meisten stellen Euch vor spezielle Aufgaben: Mal gilt es, bestimmte Kursabschnitte in einem Zeitlimit zu meistern, mal sollt Ihr einen Gegner im direkten Duell bezwingen oder Hütchenkurse ohne Absteiger meistern.

Die gewohnt happige Zweirad-Handhabung behielt Namco bei: Selbst wenn Ihr mittels Arcade-Steuerung alle Details wie getrennte Vorder- und Rückbremsen abschaltet, habt Ihr ohne viel Übung und feinfühliges Lenken bereits auf dem unteren Schwierigkeitsgrad kaum eine Chance auf vordere Platzierungen. Die vollen Simulationseinstellungen wiederum sind nur ein Fall für ausgebuffte Profis, denn hier sorgen selbst kleinste Ausritte auf Grasflächen oder in Kiesbänke für unsanfte Stürze und zu abrupte Gasschübe für spektakuläre Highsider. *us*

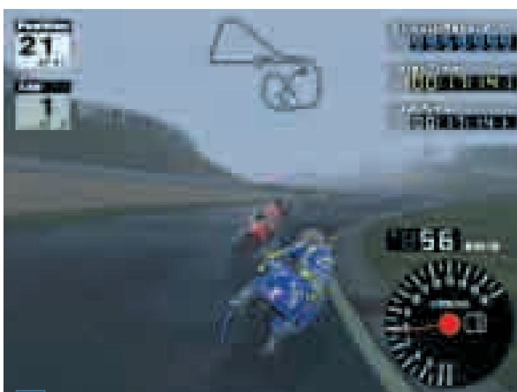
Ulrich Steppberger



Harter Tobak: Wer die alten "MotoGP"-Teile gespielt hat, weiß, was ihn erwartet. Auch im dritten Teil bleiben Namco ihrer Linie treu, Gelegenheitsbiker sehen dank knackiger Gegner und komplexer Steuerung kaum Land. Seid Ihr aber gewillt, Euch in die Materie einzuarbeiten, erwartet Euch eine gelungene Simulation, bei der es nun auch am Umfang nichts mehr zu meckern gibt: Das (fast) komplette Streckenspektrum der realen Meisterschaft und zahllose Herausforderungen reichen für Wochen. Auch technisch gibt's Erfreuliches zu vermelden: Zwar dürfte das Tempogefühl ruhig noch einen Tick besser sein, dafür gefallen detaillierte Kurse und Fahrer ebenso wie der aufgemotzte Splitscreen – egal ob zu viert oder im Duo mit CPU-Gegnern, für gesellige Raser ist's ein dickes Plus.



PS2 Splitscreen-Spaß: Zu viert geht's ohne CPU-Biker ab, zu zweit machen Euch 20 Gegner den Sieg streitig.



PS2 Im Regen lassen sich die bockigen Zweiräder noch schwieriger kontrollieren – da hilft nur viel Übung.

Jimmy Neutron Der mutige Erfinder

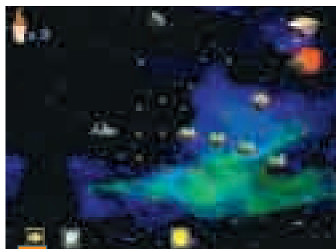


PS2 Da streckt selbst der Held die Hände zum Himmel: "Jimmy Neutron" ruckelt selbst bei simplen Umgebungen erbärmlich.

Ungewohnter Ruhm für den US-Kindersender Nickelodeon: Der Film zur quirligen Computergrafikserie "Jimmy Neutron" (inzwischen auf Super RTL zu bewundern) wurde letztes Jahr sogar für den Oscar nominiert. Da will Lizenzpartner THQ natürlich nicht zurückstehen und packte die Komödie mit dem kindlichen Genie in ein 3D-Jump'n'Run auf PS2 und Gamecube.

In der Rolle von Jimmy spielt Ihr das Filmabenteuer nach und wuselt durch zahlreiche Levels. Auf Knopfdruck redet Ihr mit anderen Kids oder haut tumben Aliens per Fußtritt eins vor den Latz. Euer mechanischer Schmuseköter Robbie steht Euch treu zur Seite und dient gelegentlich als Pogostick oder Skateboard. Zwischendurch winken kurze Geschicklichkeitstests wie z.B. eine 2D-Ballersequenz im "Gradius"-Stil.

Wäre der völlig unoriginelle Spielablauf noch verkraftbar, fällt die Technik durch: Detailarme Optiken stottern stetig vor sich hin, die fixe Kamera ist regelmäßig kaum zu gebrauchen. Dazu kommt ein arg träges Tempo, das "Jimmy Neutron" den Rest gibt. *us*



NGC Als Gag nett, spielerisch schwach: die 2D-Ballereinlage.

Genre: Jump'n'Run
Schwierigkeitsgrad: mittel

Konfiguration/Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	1
Via Linkkabel	–	–
Online	–	–
System	PS2	NGC

Entwickler: Big Sky Interact., USA
Hersteller: THQ
www.thq.de

USK-Rating: ab 6 | Preis: ca. 30/50 Euro

PS2
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

NGC
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, ProLogic 2

Veröffentlichung:

PS2	bereits erhältlich
Xbox	keine Umsetzung geplant
NGC	bereits erhältlich

Alternativen:

PS2	Ratchet & Clank (90%, MAN!AC 12/02)
Xbox	Rayman 3: Hoodlum Havoc (86%, MAN!AC 04/03)
NGC	Super Mario Sunshine (93%, MAN!AC 11/02)

Playstation 2: Grafik 49 %, Sound 45 % – **45 % Spielspaß**

Gamecube: Grafik 47 %, Sound 45 % – **45 % Spielspaß**

Dröges 3D-Jump'n'Run mit groben Technikmängeln und tristem 08/15-Spielverlauf.



Tenchu Wrath of Heaven



PS2 Nehmt dem Schützen Bogen und Pfeile ab und legt Euch auf die Lauer: Mit dem roten Stern nehmt Ihr die Wachen aufs Korn, dann lasst Ihr den Knopf los.



PS2 Klinge auf Klinge: Schlagen zwei Kontrahenten gleichzeitig zu, messen sie ihre Kräfte – der Stärkere stößt den anderen zurück und setzt mit einer Combo nach.

Ob lautloser Spion, gewitzter Attentäter oder unsichtbarer Bodyguard – wenn Not am Mann war, vertrauten die Fürsten des mittelalterlichen Japans auf die vielfältigen Künste der Ninjas. In Activisions Actionserie "Tenchu" schlüpft Ihr in den schwarzen Kampfanzug dieser Schattenkrieger: Die ersten beiden Episoden erschienen 1998 & 2000 für die PSone und waren inhaltlich brillant, ließen in Sachen Steuerung wie Kamerakontrolle aber einigen Spielraum für Verbesserungen.

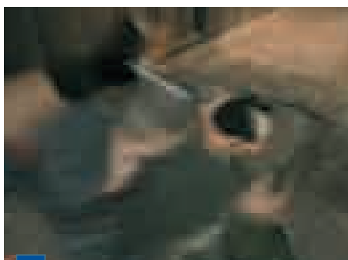
"Wrath of Heaven" handelt ein Jahr nach den Vorgängern und erzählt das Duell des Helden Rikimaru mit dem Zauberer Tenrai, der mit seiner Ninja-Armee das Land übernehmen möchte. Außerdem mischen sich noch zwei weitere Helden in die Handlung: Rikimarus knackige Freundin Ayame kennt Ihr ebenfalls aus den Vorgängern. Neu ist Tesshu, am Tag 'arbeitet' er als Doktor und nachts als Attentäter – er verfolgt eigene Ziele.

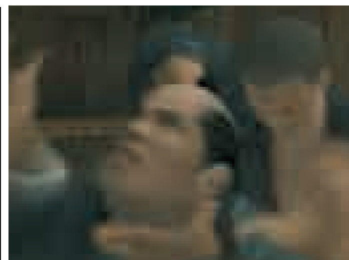
Die furchtlosen Drei

Zu Beginn entscheidet Ihr Euch für einen Helden: Die drei Figuren besuchen zehn Levels wie Burg, Bambuswald und Fischerdorf in unterschiedlicher Reihenfolge und entlarven dabei individuelle Facetten der Verschwörung. Deren komplettes Ausmaß erkennt Ihr erst, wenn Ihr alle drei Handlungen durchgespielt habt. Dabei müsst Ihr einige Entscheidungen fällen, die sich auf die jeweils anderen Handlungen auswirken: Lässt Ayame einen Obermotz links liegen, muss ihn sich später Rikimaru vorknöpfen.

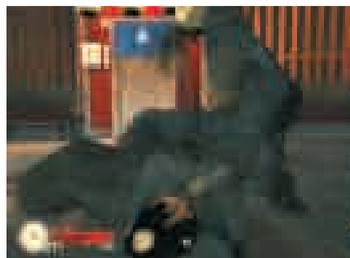
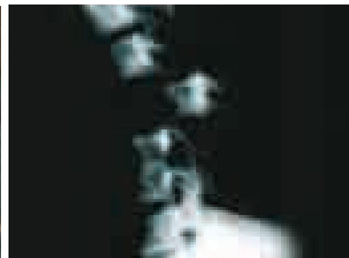
Ihr steuert die Helden aus der Third-Person-Perspektive: Die Kamera folgt Eurem Schützling, Ihr dürft sie aber auch drehen, um z.B. vom Dach direkt nach unten oder um eine Hausecke zu blicken. Als waschechter Ninja kraxelt Ihr auf Häuser und Dachbalken, um Eure Feinde von oben zu überraschen: Neben Doppelsprung und Hangler nützt Euer Held ein Kletterseil, das Ihr aus der Egoperspektive schleudert – dann zieht sich der Schützling eigenständig hoch. Das Seil eignet sich auch hervorragend, um hinter den Rücken der Wachen zu schwingen und Abgründe zu überqueren.

Werdet Ihr dabei entdeckt, greift Ihr zu Schwert oder Doppeldolch, Tesshu kämpft auch ohne Waffen: Mit rund 20 Stichen, Schlägen, Würfen und Combos nehmt Ihr Samurais und Bogenschützen auseinander. Dabei könnt Ihr die Gegner anvisieren, um



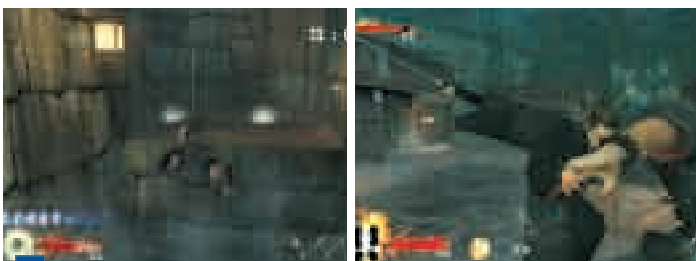


PS2 Die 'Stealth Kills' sind die spektakulärsten Manöver aller Kampfspiele: In dramatischer Wischoptik seht Ihr Tesshus Ansatz zum Stich (links), der folgt dann in Röntgenperspektive (Mitte). Die verheerenden Folgen werden nicht vorenthalten (rechts).

PS2 Der Doktor bei der Arbeit: Ihr versteckt Euch hinter einer Ecke und wartet, bis eine Wache vorbeikommt (links). Aus dem Hinterhalt drückt Ihr sie zu Boden (Mitte), dann greift Ihr dem Samurai in den Rücken und zieht kräftig: 'KRACK!' (rechts).


PS2 Im Zweispieler-Modus wird der Bildschirm vertikal geteilt: Ihr kämpft gegeneinander oder erledigt gemeinsam spezielle Schutz- und Suchmissionen.


PS2 Dynamischer Spielablauf: Mit dem Haken schwingt Ihr Euch über Abgründe (links), auch in den Kämpfen wird gesprungen und geschleudert (rechts).


PS2 Die drei Helden steuern sich unterschiedlich: Ayame ist am schnellsten, aber schwächer als die Kollegen.

im Kampfgetümmel automatisch in die korrekte Richtung zu schlagen. Erbeutete Bogen, Blasrohre, Wurfsterne und Säbelstäbe erlauben vielfältige Strategien, klettert z.B. auf einen Turm und beschießt die Verfolger! Ihr entdeckt auch taktische Waffen wie Rauchgranate, Tretfalle, vergifteten Reis und explosive Wurfminen mit Fernzünder – allerdings nur, wenn Ihr Euch clever anstellt: Wer die Wachen alarmiert, bekommt Punkteabzug, dann werden im folgenden Level weniger Extras zu finden sein.

Lautlos kommt der Tod

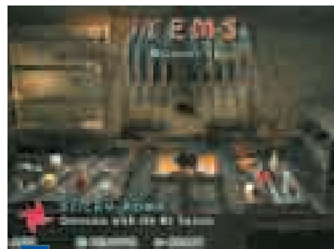
Ähnlich "Metal Gear Solid" halten die Wachen nach Euch Ausschau und rufen sich gegenseitig zur Hilfe. Die Flucht in den Schatten ist dank der akrobatischen Talente Eures Schützlings aber wesentlich einfacher: In wenigen Sekunden seid Ihr über zwei Dächer und um drei Ecken verschwunden – dann drehen die Wachen noch eine Runde und gehen wieder auf ihre Posten.
Lautloses Anpirschen und überraschende Hinterhalte geben Euch aber nicht nur einen taktischen Vorteil: Wer unentdeckt bleibt, beherrscht die spektakulären 'Stealth Kills'. Ein simpler Tastendruck genügt, dann rollen Köpfe: In atemberaubenden Kameraschnitten, mit eindrucksvollen Farb- und Wischeffekten macht Ihr Eure Opfer mundtot. Arm-, Rückgrat- und Genickbruch verfolgt Ihr gar in Röntgenoptik – dazu erwarten Euch knackige Soundeffekte, die durch Mark und Bein gehen. Schafft Ihr zehn dieser Todesschläge in einem Level, lernt Euer Held eines von neun geheimen Manövern wie Rempler, 90°-Blick und Wutzauber – wird dieser ausgesprochen, vermöbeln sich die Wachen gegenseitig!

Gefährliches Terrain

Neben den Soldaten erwarten Euch noch einige andere Überraschungen: Minen und Speerfallen weicht Ihr geschickt aus und versteckte Türen sowie Schächte fordern Euren Spürsinn. Je nach Handlung flüchtet Ihr auch unter Zeitdruck aus dem Kerker oder schleicht in die Festung eines Freundes, dort dürft Ihr natürlich kein Blutbad anrichten. Für jeden Level gibt's zwei optionale Missions-Varianten, falls Ihr einen Level wiederholt spielen wollt – etwa um neue Manöver freizuschalten oder Extras zu sammeln, die dürft Ihr nämlich in Eurer Ninja-Hütte lagern. Grafisch ist "Tenchu" zwar duster, heizt aber mit Special-FX die Stimmung an: Im Dorf prasselt der Regen auf Eure Schultern, der Wind weht die Tropfen in wechselnde Richtungen und grelle Blitze zucken dabei durch die schwarzen Wolken – schauderhaft. *oe*

Oliver Ehrle

Das beste "Tenchu", das es je gab: Trotz der vielen Manöver steuert sich "Wrath of Heaven" intuitiv, Ihr hüpft blitzschnell von Dach zu Dach und überwältigt die Verbrecher ohne lange nachzudenken oder zu planen – Entschlossenheit macht den erfolgreichen Ninja! Deutlich verbessert haben K2 die Kamera, nur gelegentlich will sie einfach nicht in den gewünschten Winkel rücken. Dank der intelligenten Gegner, der verwinkelten Umgebung und je drei Levelvarianten war auch das mehrfache Spielen der Missionen spannend. Das ist auch erforderlich, um alle Geheimnisse zu entdecken: Mit besserer Ausrüstung könnt Ihr toll experimentieren, Fallen stellen und einige Gags entdecken. Noch besser: Ihr lernt sogar Respekt vor gewitzten Feinden, während Ihr mit den doofen Wachen schon nach zwei Stunden überheblich rumspielt. Bei den hautnah in Szene gesetzten Todesschlägen läuft es Euch kalt den Rücken runter, mit Sicherheit der Höhepunkt Eurer nächsten Spielesession mit den Kumpels. Die dürfen erstmals auch mitmachen, besonders die Coop-Missionen sind in meinem Wohnzimmer prima angekommen.


PS2 In der Ninjahütte bunkert Ihr erbeutete Waffen für spätere Einsätze.

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: ab 16 — Preis: ca. 55 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
○ Lenkrad ○ Maus ○ Flight-Stick
○ Lightgun ○ Keyboard ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
○ 16:9 ✓ Surround ○ ProLogic 2
○ 60 Hz ○ DTS ○ Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: K2, Japan
Hersteller: Activision
Website: www.tenchu.com

Pro
+ komplexe Handlung
+ akrobatische Helden
+ dramatische 'Stealth Kills'
+ experimentierfreudige Extrawaffen
+ je zwei optionale Levelvarianten

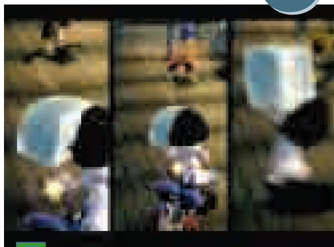
Contra
– manchmal streikt die Kamera

Alternativen:
PS2: Metal Gear Solid 2 Substance (88%, MAN!AC 04/03)
Xbox: Tom Clancy's Splinter Cell (91%, MAN!AC 01/03)
NGC: keine erhältlich

Tenchu: Wrath of Heaven
Playstation 2
Grafik 84 %
Sound 80 %
86 % Spielspaß

Toll: Die opulente Ninja-Action kann selbst beim dritten Mal Durchspielen noch überraschen!

Kung Fu Chaos



XB Netter Gag: Die Wiederholungen von Mehrspieler-Partien werden als humorige Filmcollage präsentiert.

Genre: Beat'em-Up
Schwierigkeitsgrad: hoch

Spieler

Konfiguration	PS2	XB	NGC
Am Einzelsystem		4	
Via Linkkabel		–	
Online		–	

USK-Rating: ab 6 Jahre — Preis: ca. 60 Euro

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- Lightgun
- Flight-Stick
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- 16:9
- ✓ Dolby Digital
- Downloads
- ✓ 60Hz
- ✓ Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox April
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Just Add Monsters, England
Hersteller: Microsoft
Website: www.justaddmonsters.com

Pro
+ launig umgesetzte Filmparodien
+ abwechslungsreiche Minispiele
+ einfache Steuerung
+ witziger Regiekommentar

Contra
- Gegner teilweise frustig
- Mehrspieler-Partien arg chaotisch

Alternativen:

PS2	**Rayman M** (63%, MAN!AC 01/02)
Xbox	**Whacked** (43%, MAN!AC 01/03)
NGC	**Godzilla: Destroy All Monsters Melee** (69%, MAN!AC 01/03)

Kung Fu Chaos
Xbox
Grafik 80 %
Sound 71 %
75% Spielspaß

Humorige Simpel-Klopperei mit spaßigen Szenarien und Minispielen, allerdings recht hektisch.



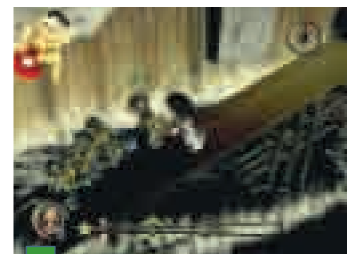
XB Noch herrscht die Prügelruhe vor dem Sturm: Bald habt Ihr aber nicht nur miteinander zu kämpfen – der Dino im Hintergrund mischt sich in Kürze aktiv ein.

In Hong Kong geht's rund: Der abgetakelte Regisseur Shao Ting will seine ruinöse Filmkarriere wieder ankurbeln und plant deshalb, den Kung-Fu-Film aller Kung-Fu-Filme zu drehen. Dafür hat er acht Möchtegern-Schauspieler zusammengetrommelt, darunter so skurrile Gestalten wie ein direkt den 70ern entsprungener Ninja, den Affenkönig Monkey oder die Blaxploitation-Hommage Lucy Cannon komplett mit Glitter-Outfit und dicker Wumme.

Prügeln in Pappkulissen

Ihr schlüpft in die Rolle eines dieser merkwürdigen Helden und kloppt Euch durch ein halbes Dutzend wilder Szenarien, die jeweils in mehrere Levels aufgeteilt sind. Neben traditionellen Handkanten-Schinken besucht Ihr u.a. einen sinkenden Ozeanriesen, flieht im Urwald vor gewaltigen Dinos oder legt Euch mit außerirdischen Invasoren an. Die Filmsets dienen nicht nur als optische Kulisse, sondern beeinflussen direkt den Spielablauf. Wenn Ihr durch die Szenen hetzt, verprügelt Ihr dutzendweise Ninjas und müsst zusätzlich mit den Tücken der Umgebung klar kommen: So brechen Balkone und Plattformen kurzerhand unter Euch weg, versperren herabhängende Lianen den Weg, oder drohen plötzlich aus dem Boden springende Stacheln, Euch aufzuspießen. Nicht weniger gefährlich wird's, wenn aufwallendes Giftgas Trödlern die Luft zum Atmen nimmt oder beim sinkenden Schiff herumrutschende Eisblöcke unaufmerksame Klopper kurzerhand von Bord stoßen.

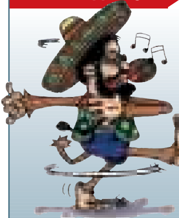




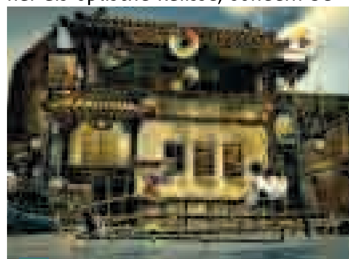
XB Ob Haus (oben) oder Schiff: Die Ninja-Horden lauern überall auf Euch.

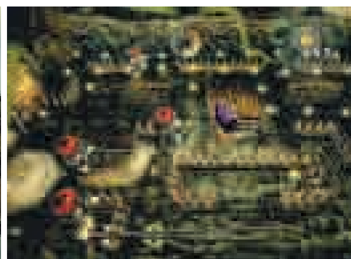
Jeder Kämpfer beherrscht neben einem Standardarsenal aus Tritten, Schlägen und leicht auszuführenden Combos diverse Special-Moves sowie eine besonders wirksame Superaktion. Um letztere zu aktivieren, müsst Ihr vorher niedergeschlagene Kontrahenten auf Knopfdruck mehrmals zum richtigen Zeitpunkt mit Schmährufen verhöhnt haben.
Neben den Standard-Filmsequenzen beweist Ihr Euer Können auch in 'Einer gegen Alle'-Arenakämpfen und Minispiel-Einlagen: Sammelt beispielsweise nach "Pac-Man"-Art in einem Vampirlabyrinth Ringe ein oder werft absaufenden Ninjas Rettungsringe zu. Habt Ihr die Filmkarriere satt, tretet Ihr zu charakterspezifischen Miniserien mit eigenen Levels an oder prügelt mit drei menschlichen Kumpels gleichzeitig 'Jeder gegen Jeden' oder im Team. *us*

Ulrich Steppberger



Humor ist Trumpf bei "Kung Fu Chaos": Grafisch machen die interaktiven Szenarien eine Menge her und gefallen mit zahlreichen witzigen Details rund um das eigentliche Geschehen. Auch die Helden versprühen im Gegensatz zu den faden Ninja-Gegnern viel skurrilen Charme. Die Hauptlevels werden trotzdem auf Dauer etwas monoton, dafür machen die zahlreichen eingestreuten Minispiel-Einlagen kräftig Laune. Leider trüben neben der unvermeidlichen Hektik einige Nervereien den Spaß: So agieren manche Gegner regelmäßig mit Attacken, die Euch im Handumdrehen ein oder gar mehrere Leben kosten. Den größten Reiz entfaltet "Kung Fu Chaos" ohnehin als launige Party-Attraktion, aber auch Solohelden haben eine Weile genug zu tun.

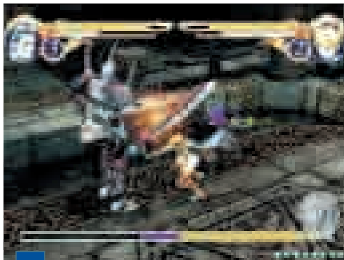






XB Neben den Prügeleien beweist Ihr Euch in geschicklichkeitsbetonten Minispielen: Fangt abstürzende Leute auf (links), klaubt Schätze im Labyrinth zusammen (Mitte) oder schubst Euch gegenseitig von der Eisscholle (rechts).

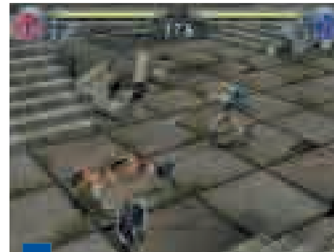
Raging Blades



PS2 Drescht Ihr zu zweit auf das Lumpenpack ein, steigt die Comboanzeige.



PS2 Grafik-Fauxpas aus der PS2-Frühzeit: die deutliche Treppchenbildung.



PS2 Der Duell-Modus bietet auch nicht mehr Tiefgang als das Hauptspiel.

Versuche, das klassische Arcade-Genre des Straßenprüglers in die dritte Dimension zu portieren, gab es schon in der Vergangenheit. Leider konnten "Fighting Force", "Soul Fighter" & Co. den 'großen' Bitmap-Vorbildern wie "Final Fight" oder "Streets of Rage" nicht ganz das Wasser reichen.

"Raging Blades" von Nippon-Entwickler PCCW schlägt in die gleiche Kerbe: Als einer von vier edlen Recken zieht Ihr meuchelmordend durch eine Reihe polygonaler Fantasy-Szenarios. Je nach gewähltem Kämpen ändert sich nicht nur der Levelablauf, auch verfügen alle Kämpen über individuelle Angriffsmanöver. Krieger Bud etwa vertrimmt Zombies und Dämonenritter per Giganto-Axt, Zauberer Raybrandt verlässt sich auf seinen Energieblitze spuckenden Stab. Neben zwei Grundangriffen verfügen sämtliche Helden noch über eine magische, befreiende Rundumattacke.

Dürft Ihr im Hauptspiel auch im Duett ran, lockt die extra Arenakeilerei mit diversen freispielbaren Charakteren bis zu vier Kumpels ans Pad. *cg*

Colin Gäbel



Wirklich schade, aber auch "Raging Blades" vermag es nicht, an glorreiche Straßenprügler-Traditionen anzuknüpfen: Gleichförmiger Spielablauf (Gegner vertrimmen, bis die Pforte zum nächsten Abschnitt aufgeht) und variantenarme Schlagmanöver (keine Blockfunktion, nicht mal Sprungattacken sind möglich) lenken die Spielspaßkurve geradewegs in den Keller. Ärgerlich auch, dass Ihr aus einmal gestarteten Combo-Angriffen nicht manuell ausbrechen könnt und folglich Feindeshieben schutzlos ausgeliefert seid. Da kann auch der tumbe Duell-Modus nichts mehr retten. Zumindest die nette Präsentation (von stümperhaft verklausulierten Storytexten einmal abgesehen) dürfte eisernen Genre-Fans aber die ein oder andere unterhaltsame Stunde bringen.

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: PCCW, Japan
Hersteller: Wanadoo
www.pccw.co.jp

USK-Rating ? **Preis:** ca. 40 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard

Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Surround, ✓ 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

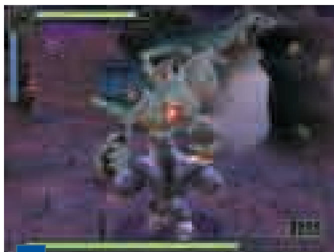
Alternativen:

PS2	**Eve of Extinction** (59%, MAN!AC 05/02)
Xbox	**Gauntlet Dark Legacy** (74%, MAN!AC 11/02)
NGC	**Gauntlet Dark Legacy** (nicht getestet)

Playstation 2
Grafik 62 %
Sound 57 %
55 % Spielspaß

Anspruchsloses Fantasy-Gemetzel im netten 3D-Gewand – Action-Fans riskieren einen Blick.

War of the Monsters



PS2 Gigantisch: Die Obermotze sind dreimal größer als Euer Monster.

Genre: Beat'em-Up
Schwierigkeitsgrad: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating ab 12 Jahre **Preis:** ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, Maus, Flight-Stick, Lightgun, Keyboard, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
16:9, Surround (✓), ProLogic 2, 60 Hz, DTS, Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 April
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Incog Entertainment, USA
Hersteller: Sony
Website: www.warofthemonsters.com

Pro
+ taktisch vielseitige Manöver
+ lebendige Arenen
+ humorvolle Zerstörungsorgie

Contra
- teils unkomfortable Kameraführung
- nur zehn spielbare Monster
- unübersichtlicher Splitscreen-Modus

Alternativen:

PS2	**Zone of the Enders** (83%, MAN!AC 04/01)
Xbox	**Robotech Battlecry** (68%, MAN!AC 12/02)
NGC	**Godzilla: Destroy all Monsters Melee** (69%, MAN!AC 01/03)

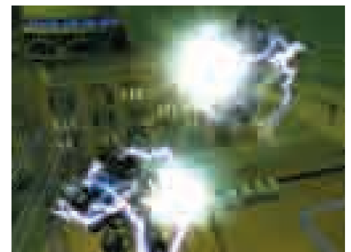
War of the Monsters

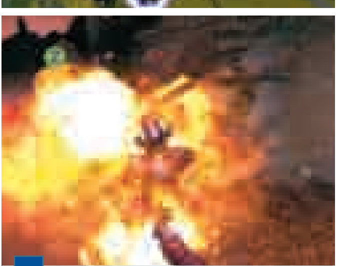
Playstation 2
Grafik 85 %
Sound 76 %
79% Spielspaß

Da wackeln die Wände: Spektakuläre Monsterkämpfe verwandeln Städte in Trümmerfelder.



PS2 Der Wurf braucht viel Vorbereitung: Mit gewaltigem Schwung schleudert Ihr Eure Gegner mehrere hundert Meter durch berstende Hochhäuser.





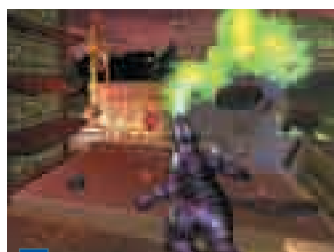
PS2 Vorsicht Falle: Strommast und explodierende Gastanks schaden Euch.

Der amerikanische Entwickler Incog Entertainment gilt mit seiner "Twisted Metal"-Serie als Garant für knallharte Action-Duelle. In "War of the Monsters" nimmt das Team aus Salt Lake City jetzt das Horror-Kino der 50er- und 60er-Jahre auf die Schippe, in dem bevorzugt überdimensionale Ungeheuer durch amerikanische und japanische Großstädte wüten – mehr dazu im Kasten.

Doppelte Invasion

Die schräge Handlung passt prima zum Trash-Klischee: Aliens überfallen die Erde und erwecken zehn haushohe Ungeheuer, die sich in Großstadt, Militärbunker und Kraftwerk erbittert bekämpfen. Gorilla Congar, Saurier Tongera, Felsriese Magma und Gottesanbeterin Preytor steuert Ihr aus der Third-Person-Perspektive, die Kamera folgt Eurem Schützling oder fixiert auf Knopfdruck das nächstbeste Ungeheuer – Ihr nehmt es mit bis zu drei Gegnern gleichzeitig auf!

Die Steuerung ist ebenso flott wie komplex, die meisten Tasten gar mehrfach belegt: Ihr spuckt Säure oder Feuer, vermöbelt den Feind mit wuchtigen Prankenhieben und stemmt ihn in die Luft, um ihn durch Wolkenkratzer oder Felssäulen zu schleudern. Die Schläge lassen sich zu rund 15 Combos verbinden und mit vier Special-Moves wie Uppercut und Kopfnuss variieren. Eure Geheimwaffe sind zwei opulente Supermoves wie Feuerregen und Blitzgewitter, die alle umliegenden Feinde treffen. Jedes Monster kann außerdem blocken, seitlich ausweichen, hüpfen, kraxeln oder gar fliegen. Dabei müsst Ihr mit Eurer Kraft haushalten, Pausen einlegen und Energieextras sammeln.



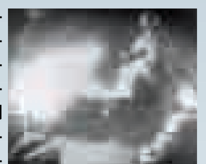
PS2 Mit der Zielfunktion nehmt Ihr den Gegner aus jeder Position ins Visier.

PS2 Sammelt eifrig Energie-Extras, dann speit Togera tödliche Säure!

▪▪▪ Ungeheuer auf der Leinwand ▪▪▪

Früher schockierend, heute zum Lachen: MAN!AC präsentiert Meilensteine des Trash-Kinos





Mit kämpfenden Sauriern lockt Hollywood schon seit Stummfilm-Zeiten ins Lichtspielhaus: Einer der ersten Streifen war die Roman-Verfilmung "The Lost World" von 1925 (oben), in der Forscher eine Dino-Welt entdecken. Dank Stop-Motion-Technik konnte der Cineast T-Rex & Co. zum ersten Mal beim Jagen und Paaren beobachten – die Kritiker waren begeistert. Um die Special-Effects kümmerte sich Willis O'Brien, der 1933 auch am ersten "King Kong"-Film (unten) mitwirkte: Neben den bewährten Einzelbild-Animationen turnte hier auch ein Stuntman im Affenkostüm durch Stadt und Dschungel. Auf diese Genre-Referenz folgten unzählige Nachahmerfilme, in denen einige Hollywood-Größen Leinwand-Premiere feierten. So debütierte Clint Eastwood 1955 als Kampfjet-Pilot im Spinnen-Klassiker "Tarantula". Ein Jahr später gelang auch den japanischen Filmemachern von Toho der Durchbruch: "Godzilla: King of the Monsters" (rechts oben) war der erste von knapp 40 Godzilla-Filmen, noch heute erscheinen Videospiel-Umsetzungen. Wer sich mit den genannten Klassikern oder Varianten wie "The Monolith Monsters" (1957) amüsieren möchte, sucht im Wochenend-Programm von Kabel1 und RTL2. Beinahe täglich sendet der kostenpflichtige Premiere-Sender "13th Street" angestaubte Horrorschinken, DVD-Fans bezahlen auf Ebay fünf bis zehn Euro.





PS2 Haben Euch Monster und Panzer eingekreist, startet Ihr den Supermove: Energiewellen, Explosionen und Giftwolken vernichten alles Leben im Umkreis.

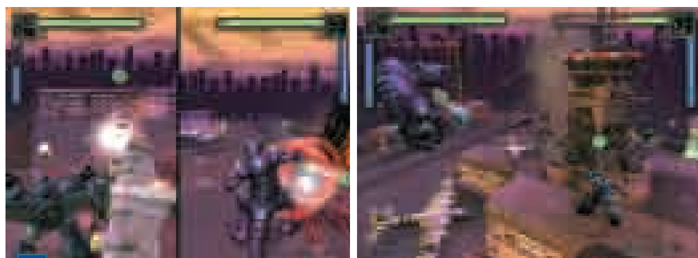
Schutt und Asche

Die belebten Schauplätze sind nicht nur Zierde, sondern auch Gegenstand der Keilerei: Ihr schnappt Euch umherirrende Autos, reißt Fernsehmasten aus und fangt Militärhubschrauber, um sie als explosive Wurfgeschosse oder praktische Stahlkeule zu verwenden. In den aufregenden Schlachten zertrampelt Ihr Tankstellen, Einkaufszentren und lasst komplette Wolkenkratzer kippen: Mit etwas Glück wird der Feind begraben! Berstender Stahlbeton, gewaltige Staubwolken und donnernde Surround-Effekte lassen dabei sowohl Bildschirm als auch Wohnzimmereinrichtung wackeln.

Im Gegensatz zum üblichen Turnier anderer Kampfspiele stellt Euch der 'Adventure'-Modus vor unterschiedliche Aufgaben: In den elf Matches kämpft Ihr abwechselnd gegen bis zu drei Ungeheuer. Außerdem überraschen Euch drei dicke Obermotze sowie zahlreiche Militäreinheiten wie Panzer, Kanonen und Hubschrauber, die sich permanent in die Duelle einmischen – nehmt Euch vor vernichtendem Kreuzfeuer in Acht! Unter sich bleiben die zehn Ungeheuer im 'Survival'-Modus und beim 'Free for All'-Match, in dem auch ein zweiter Spieler mitmischen darf. Per horizontal geteiltem Splitscreen veranstalten bis zu fünf Freunde Ausscheidungs-Turniere oder Ihr duelliert Euch in drei netten Mini-Spielen: Häuser stampfen, Wettklettern und One-on-One-Völkerball. *oe*

Oliver Ehrle

Als Fan des Low-Budget-Horrorfilms hat mich "War of the Monsters" sofort angesprochen: Mit der humorvollen Präsentation im Autokino-Stil, eingeblendeten (fiktiven) Kinopostern und dem pompösen Soundtrack hat Incog die Atmosphäre der Monsterklassiker exakt getroffen. Auch der Inhalt stimmt: Das umfangreiche Kampfsystem mit Nah- und Fernattacken sowie zahlreichen Hieb- und Wurfobjekten ermöglicht vielfältige Taktiken – und die sind dank der cleveren CPU-Streiter auch nötig! Doch beim Zielen (L1+R1) verrenkt Ihr Euch die Finger, im Roboss-Match müsst Ihr die Tasten minutenlang gedrückt halten. Auch lästig: In den Häuserschluchten bleibt die Kamera schon mal an einer Wand hängen, dann kämpft Ihr zwei bis drei Sekunden blind. An Übersicht fehlt es auch im Splitscreen, zu schnell verschwindet der Feind aus dem Sichtfeld – ein i-Link-Modus fehlt. Trotzdem: "War of the Monsters" ist ein solides Kampfspiel mit Grips, etwas kurz aber dafür heftig.



PS2 Im Zweispieler-Modus tobt Ihr meist per Splitscreen (links), doch beim Nahkampf werden die beiden Bildschirme für den Schlagabtausch vereint (rechts).

International Superstar Soccer 3


PS2 In den Winkel mit dem Ding! Freistöße werden via Zielpfeil abgefeuert.

Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	4		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei **Preis:** ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
○ Lenkrad ○ Maus ○ Flight-Stick
○ Lightgun ○ Keyboard ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
○ 16:9 ○ Surround ○ ProLogic 2
✓ 60 Hz ○ DTS ○ Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC Mai

Entwickler: Konami Osaka, Japan
Hersteller: Konami
Website: www.konami-europe.com

Pro
+ gute Mischung aus Taktik und Torflut
+ flüssige Animationen
+ witziger Missions-Modus

Contra
– katastrophale Kommentatoren
– unspektakuläre Präsentation
– KI-Spieler neigen zu Fehlern

Alternativen:
PS2 International Superstar Soccer 2 (85%, MAN!AC 06/02)
Xbox International Superstar Soccer 2 (85%, MAN!AC 06/02)
NGC International Superstar Soccer 2 (85%, MAN!AC 06/02)

ISS 3
Playstation 2
Grafik 77 %
Sound 69 %
85 % Spielspaß

Flotte, toll spielbare Arcade-Bolzerei mit witzigem Missions-Modus, aber auch lauer Präsentation.


PS2 Gehe ich nach links oder rechts? Bei den Nahansicht-Duellen versucht Ihr, den Verteidiger ins Leere laufen zu lassen – spielerischen Nutzen hat das Feature kaum.


PS2 Wer schöne Tore erzielen will, wählt die Weitwinkel-Kamera (unten).

Die Simulationsfanaten wurden bereits erobert, jetzt sind die Arcade-Liebhaber dran: Nach dem Siegeszug der "Pro Evolution"-Reihe wollen Konami nun auch ihren "ISS"-Kick an den PS2-Fußballer bringen. Und damit die Doppelzange gegen Electronic Arts' "FIFA"-Mannen nicht gleich im Ansatz verpufft, bekam das altehrwürdige "ISS"-Hauptmenü regen Zuwachs: So dürft Ihr nun nicht mehr bloß an genreobligatorischen Eigenbau-Cups, internationalen Pokalveranstaltungen, Kontinentalmeisterschaften, Trainingseinheiten sowie Ligen teilnehmen, sondern versucht Euer Sportlerglück auch am nagelneuen Missions-Modus. Diese motivierende Spielvariante lässt Euch in insgesamt zwölf verschiedenen Szenarien gegen KI-Truppen um Punkte kicken. Reicht dabei meist ein Sieg zum Absahnen der Zähler, verlangen die diffizileren Aufgaben nach ausgefeilter Taktik: Mal sollt Ihr einen Treffer per Kopf erzielen, ein anderes Mal ist Euer Team in Unterzahl. Mit den angehäuften Punkten erwerben Konsolen-Bolzer im 'Katalog' diverse Extras wie schicke Stutzen bzw. Trikots, Spezial-Mannschaften oder Stadion-Bauteile. Letzgenannte dürft Ihr dann nach eigenem Gusto zu einem pompösen Fußball-Tempel zusammenstöpseln. Wer auf Glücksspiele steht, kann seinen Memory-Card-Kontostand sogar gegen den eines menschlichen Freundes aufs Fußballspiel setzen. Weniger innovativ geht's dagegen bei der Team-Auswahl zu: Nach wie vor bietet die "ISS"-Palette lediglich in puncto Nationalmannschaften Original-Namen – Club-Kicker laufen nur mit Pseudo-Bezeichnungen aufs Feld.

Der Ball ist rund!

Weil auch Konsolen-Fußball auf dem Platz entschieden wird, bekam schließlich auch der Spielablauf eine Frischzellenkur verpasst: Während Schüsse, Flanken und Pässe abermals mit den Aktionstasten ausgelöst werden, sind die Schulterdrücker nun für spektakuläre Manöver zuständig. Provozierende Balljonglage, flinker Übersteiger oder geschicktes Abschirmen gehören ebenso zum Repertoire wie eine schicke Großaufnahme, in der Ihr den Gegenspieler austanzt. *tk*


PS2 Altbekannt: Die Präsentation kann mit "FIFA" nicht ganz mithalten.



PS2 Was hätten Sie denn gerne? Mit erspielten Punkten kauft Ihr Euch neue Tribünen fürs Stadion (links) oder schicke Höschen in allen erdenklichen Farben.

Thorsten Küchler



Konkurrenz im eigenen Software-Haus belebt das Geschäft: Angetrieben vom grandiosen Erfolg der Tokio-Kollegen liefern endlich auch die "ISS"-Entwickler aus Osaka spielenswerte Neuerungen. Insbesondere das Experiment Missions-Modus darf als gelungen bezeichnet werden: Die Punktehatz motiviert Fußball-Freunde solange, bis auch die letzte Prunktribüne fürs eigene Stadion erstanden ist. Löblicherweise wirkt auch das Geschehen auf dem Rasen dank sehenswerter Tricks respektive feinerer Animationen deutlich dynamischer. Schade nur, dass die Präsentation trotz diverser Nahaufnahmen traditionell der Konkurrenz hinterherhinkt: Während die Kicker kantig wirken, gibt Co-Kommentator Bernd Schuster Sprüche auf Daniel-Küblböck-Niveau ab.

Disney Sports Skateboarding



NGC Physikalisch fragwürdig: Bei Grinds werdet Ihr nie langsamer.

Nach dem soliden Fußball-Auftakt scheucht Konami die 'Mausperium'-Kreationen nun auf dem Rollbrett durch die Gegend. Mickey, Donald & Co. wandeln in "Disney Sports Skateboarding" auf "Tony Hawk"-Spuren, versagen dabei allerdings auf ganzer Linie: Technisch wird eine bunte Simpeloptik geboten, die trotzdem permanent ins Ruckeln kommt, dazu nervt ein tumber Kommentator. Die schlichte Steuerung ist der einzige Lichtblick, denn dank chaotischer Kamera, dröger Missionsziele und konfusem Leveldesign passt sonst kaum was – Finger weg! *us*

Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Konami Osaka, Japan
Hersteller: Konami
www.konami-europe.de

USK-Rating: frei — Preis: ca. 60 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, ✓ 60Hz, ProLogic 2

Veröffentlichung:
- PS2: keine Umsetzung geplant
- Xbox: keine Umsetzung geplant
- NGC: bereits erhältlich

Alternativen:
- PS2: Tony Hawk's Pro Skater 4 (91%, MAN!AC 01/03)
- Xbox: Tony Hawk's Pro Skater 4 (91%, MAN!AC 01/03)
- NGC: Tony Hawk's Pro Skater 4 (91%, MAN!AC 01/03)

Gamecube — Grafik 41 % — Sound 45 % — **38 % Spielspaß**

Comic-Trendsport zum Weinen: Außer der Lizenz stimmt nichts.

Jurassic Park Operation Genesis



XB Die Xbox-Fassung sieht nur unmerklich besser aus als die PS2-Version.

Teil 4 des Blockbusters "Jurassic Park" ist beschlossene Sache, mit der Aufbausimulation "Operation Genesis" versüßt Ihr Euch stilecht die lange Wartezeit. Wie auf PS2 erlernt Ihr im 'Übungs'-Modus die Steuerung und vergnügt Euch unter dem Menüpunkt 'Missionen' in zehn kurzen Geschicklichkeitstests. Kernstück ist das Aufbauen und Verwalten Eures Freizeitparks: Installiert Brutstationen, forscht nach Dino-DNA, kümmert Euch um die Infrastruktur und betäubt ausgebrochene Fleischfresser. Dank kürzerer Ladezeiten spielt sich's auf der Xbox flotter. *os*

Genre: Strategiespiel
Schwierigkeitsgrad: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Blue Tongue, Australien
Hersteller: Vivendi
www.vup-interactive.de

USK-Rating: ab 12 — Preis: ca. 60 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
- PS2: bereits erhältlich (82%, MAN!AC 04/03)
- Xbox: bereits erhältlich
- NGC: keine Umsetzung geplant

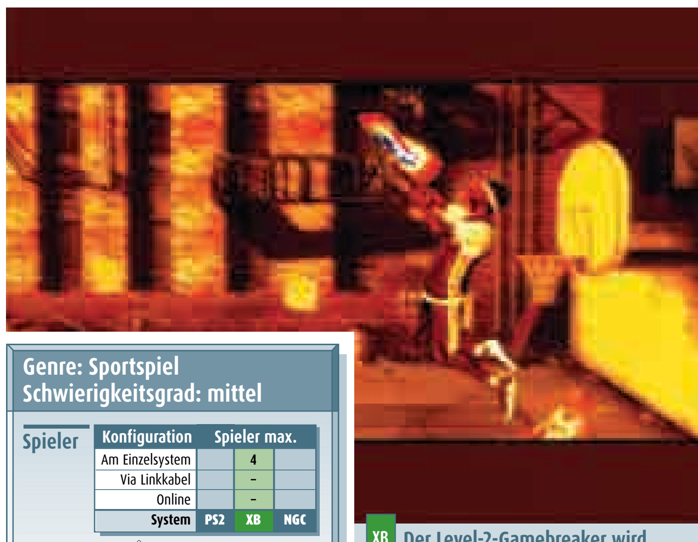
Alternativen:
- PS2: Theme Park World (84%, MAN!AC 02/01)
- Xbox: Rollercoaster Tycoon (Test auf Seite 75)
- NGC: keine erhältlich

Xbox — Grafik 65 % — Sound 76 % — **82 % Spielspaß**

Motivierende Aufbausim mit erfrischenden Action-Einlagen.



NBA Street Vol. 2



XB Der Level-2-Gamebreaker wird besonders cool präsentiert.



XB Ob im Duell zwischen NBA-Teams (oben) oder beim Straßenmatch zur Legendenbildung (unten): Spektakuläre Dunks sind immer viele Punkte wert.

Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem		4	
Via Linkkabel		–	
Online		–	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating ?   **Preis:** ca. 60 Euro

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- ○ Lenkrad
- ○ Lightgun
- ○ Flight-Stick
- ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- ✓ 16:9
- ✓ Dolby Digital
- ○ Downloads
- ○ 60Hz
- ○ Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 März
Xbox März
NGC März

Entwickler: Electronic Arts, USA
Hersteller: Electronic Arts
Website: www.electronicarts.de

Pro
+ toll animierte Spieler
+ coole Dunks und Trickmoves
+ durchdachter Charakter-Editor
+ fetter Karriere-Modus

Contra
- Joypad-Belegung nicht ideal
- keine eigenen Soundtracks

Alternativen:

PS2	NBA Live 2003 (84%, MAN!AC 01/03)
Xbox	NBA Live 2003 (84%, MAN!AC 01/03)
NGC	NBA Live 2003 (84%, MAN!AC 03/03)

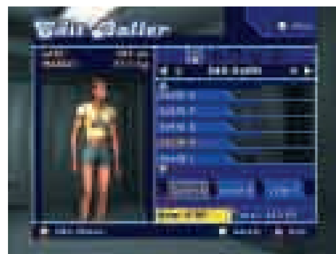
NBA Street Vol. 2

Xbox
Grafik 82 %
Sound 74 %
85 % Spielspaß

Tolle Spaßsportfortsetzung mit besserer Grafik, ausgefeilter Steuerung und coolen Modi.

EA spendieren ihrer trendigen 'Big'-Abteilung die zweite Fortsetzung der Labelgeschichte: Statt wie letztes Jahr bei "SSX Tricky" den großteils alten Inhalt lediglich dezent aufgewärmt zu recyclen, ist "NBA Street Vol. 2" ein ausgewachsener Nachfolger der ersten Korbjagd.

Wie beim Vorgänger spielt Ihr nicht nach strikten NBA-Statuten, sondern folgt den Regeln der Straße: Pro Team stehen drei Mann auf dem Platz, Dunks und Korbleger zählen einen Punkt, Würfe aus der Distanz deren zwei – wer zuerst 21 Zähler für sich verbucht, ist der Gewinner. Damit das Geschehen auf dem Spielfeld zudem nicht gebremst wird, gibt es weder ein Aus noch Fouls. Als begnadeter Streetballer beherrscht Ihr nicht nur Pässe, Würfe und Blocks, sondern auch die wichtigen Tricks.





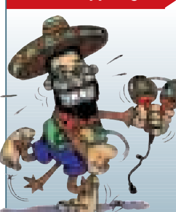
XB Im komfortablen Editor stellt Ihr nicht nur Aussehen (oben) und Fähigkeiten Eures Spielers zusammen: Die Standarddunks lassen sich durch neu gewonnene Aktionen ersetzen.

Gewinnen mit Stil

Mit zwei Knöpfen führt Ihr Finten und Kunststücke aus, die im Idealfall nicht nur den Verteidiger verwirren, sondern Euch auch 'Trickpunkte' bringen. Setzt Ihr zusätzlich Euren sich ständig regenerierenden Turbovorrat ein, lassen sich noch spektakulärere Dunks und Aktionen starten – allerdings verlangen Stunts der höchsten Stufe schon mal vier gedrückte Knöpfe gleichzeitig. Auch sonst haben die Sportler in Teil zwei dazu gelernt: Unerwartet mit dem Fuß ausgeführte 'Kick'-Pässe, Würfe, bei denen das Brett über dem Korb oder der Schädel des Gegners als Abprallpunkt dienen, oder die Anforderung an einen Teamkollegen, per 'Pick' einen unliebsamen Gegner aus dem Weg zu schieben – Eure Recken sind Alleskönner. Habt Ihr durch Eure Kunststücke das Trickpunkte-Konto gefüllt, aktiviert Ihr den besonders spektakulären 'Game-Breaker' (zieht bei Erfolg dem Gegner Punkte ab) oder spart ihn auf, um die noch wirkungsvollere zweite Stufe zu erreichen.

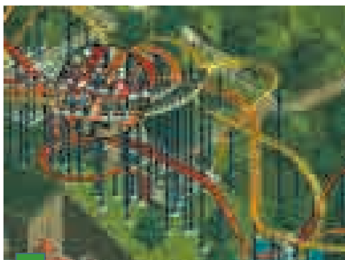
Neben Freundschaftsspielen tretet Ihr in der 'NBA Challenge' nacheinander gegen alle Teams der US-Profiliga an oder feilt im 'Be A Legend'-Modus an Eurem Ruhm: Hier startet Ihr mit einem eigenen Spieler ganz unten und kämpft Euch durch Siege bei Matches, Turnieren oder speziellen Herausforderungen nach oben – auf dem Weg dahin verbessert Ihr Eure Fähigkeiten und gewinnt neue Plätze und Mitspieler ebenso wie coolere Dunks, alternative Trikots oder legendäre Basketball-Profis. *us*

Ulrich Steppberger



Die Fortsetzungsprofis von EA landen mit "NBA Street Vol. 2" einen Volltreffer. Die edle Grafik übertrifft den ansehnlichen Vorgänger in allen Belangen: Tadellos animierte Dunks, mit vielen Details versehene Spielfelder und ebenso gut animierte wie charakterstarke Spieler überzeugen auf ganzer Linie. Dank der zahllosen freispielbaren Extras und dem motivierenden Karriere-Modus hängt Ihr länger am Pad, zumal die NBA-Challenge ziemlich fordernd ausfiel und endlich vier Leute gleichzeitig ran dürfen. Auch die Generalüberholung der Steuerung ist ein Erfolg: Durch die vielen neuen Trick- und Aktionsmöglichkeiten wird die flotte Korbjagd gleichzeitig anspruchsvoller und noch unterhaltsamer, ohne zu schrill zu werden – die ideale Mischung aus Funsport und echtem Basketball blieb erhalten. Zu meckern gibt's (neben den Ladezeiten) erfreulich wenig: Der Hip-Hop-Soundtrack lässt sich leider nicht durch eigene Songs von der Festplatte ersetzen, außerdem merkt man der Controller-Belegung die PS2-Herkunft an – bei den Xbox-Pads braucht Ihr mehr Übung, um immer die richtigen Knöpfe zu treffen. Wer Spaßsport mag, für den ist "NBA Street Vol. 2" Pflicht.

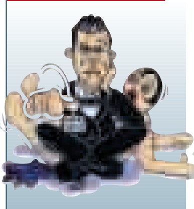
Rollercoaster Tycoon


XB Schadenfreude: Mit der Lupe beobachtet Ihr die ängstlichen Fahrgäste.


XB Umbau: Der Heide-Park lässt sich nach Euren Wünschen verändern.

Selbst ist der Mann: Statt im Team zu arbeiten, stampfte Chris Sawyer seinen PC-Hit "Rollercoaster Tycoon" per Eigenregie aus dem Boden. Jetzt dürfen auch Xbox-Bastler ihren eigenen Freizeitpark erschaffen. Vor Eurem Dienstbeginn als allmächtiger Manager wählt Ihr eines der 28 Szenarien aus: Da sollen öde Wüsten bzw. Eisberge in ein rauschendes Spaßmekka verwandelt oder florierende Einrichtungen wie der originale Heide-Park in die Gewinnzone gebracht werden. Ob rückständiger Forschung stehen Euch anfangs nur Standard-Bauten wie Karussell, Pommes-Bude oder Riesenrutsche zur Verfügung. Clevere Bauherren werden aber schon bald mit spektakuläreren Attraktionen versorgt: So stöpselt Ihr via Editor Eure eigenen Achterbahnen zusammen, fügt halsbrecherische Loopings hinzu und schmückt den fertigen Adrenalin-Erzeuger schließlich mit lauschigen Springbrunnen. Bei aller architektonischen Kreativität sollte man allerdings stets auf den schwindenden Kontostand achten: Nicht nur Eure Baumaßnahmen verbrennen Kohle, sondern auch das Personal will entlohnt werden. Letztgenannte Helfer verdingen sich als Aufseher, Mechaniker oder Alleinunterhalter und sorgen für Ordnung im Wusel-Chaos. *tk*

Thorsten Küchler



Disney-World im Miniatur-Format: Wenn ich meinen Pixelkunden beim Höllenritt in der selbstentworfenen 'MAN!AC-Kotzinator 3000'-Achterbahn zusehe, entfaltet Infogrames' Aufbau-Spaß seinen vollen Charme. Ärgerlich nur, dass die komplexe Themenpark-Sim so unkomfortabel daherkommt: Besonders die verworrene Steuerung kann ihre PC-Wurzeln kaum verbergen und sorgt für Fingerkrämpfe nebst Übersichtsproblemen. Lässt sich die zweckmäßige Simpel-Optik verschmerzen, krankt der Digi-Manager doch an akuter Abwechslungsarmut: Missionsziele unterscheiden sich nur marginal und unterhaltsame Zwischenspielchen wie beim Genre-Kollegen "Jurassic Park" fehlen. Geduldige Bastler finden hier dennoch ein launiges, umfangreiches Betätigungsfeld.

Genre: Strategiespiel
Schwierigkeitsgrad: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Chris Sawyer, USA
Hersteller: Infogrames
www.infogrames.de

USK-Rating: frei — Preis: ca. 70 Euro

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, Dolby Digital, ✓ 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

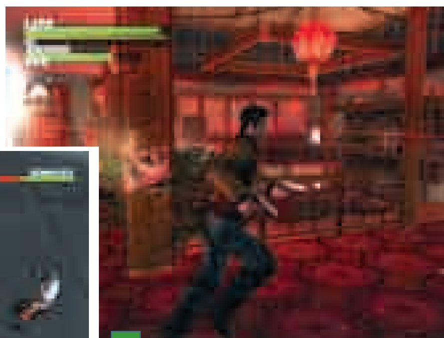
Alternativen:

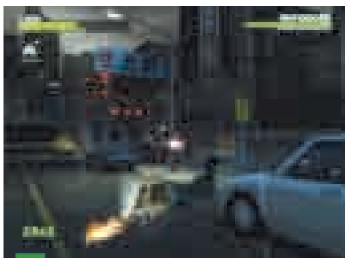
PS2	Theme Park World (84%, MAN!AC 02/01)
Xbox	Jurassic Park Operation Genesis (Test auf Seite XXX)
NGC	keine erhältlich

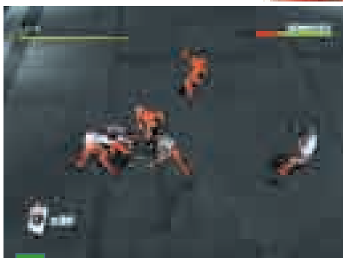
Xbox Grafik 51 % Sound 55 % — **70 % Spielspaß**

Halbherzig umgesetzter, technisch altbackener PC-Baukasten mit beachtlichem Suchfaktor.

Dead to Rights

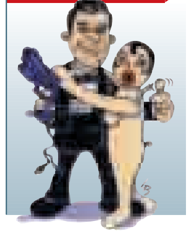

XB Tödlicher Freier: Im Bordell beharkt Ihr Euch mit weiblichen Killern.


XB Fliegender Amerikaner: Im Hechtsprung seid Ihr kaum zu treffen.


XB PAL-Segen: Die Prügeleien im Knast wurden deutlich entzerrt.

Was zu befürchten war: Ob grober Gewaltdarstellung erscheint Namcos Cop-Thriller nicht in Deutschland – PAL-Anhänger müssen aufs europäische Umland ausweichen. Dafür wird die Einfuhr-Anstrengung mit zahlreichen Verbesserungen gegenüber dem US-Original (MAN!AC 11/02) belohnt: Jacks digitaler Racheakt fällt nun dank einstellbarem Schwierigkeitsgrad nicht nur erheblich fairer aus, auch die teils nervigen Minispiele wie Armdrücken oder Gewichtheben wurden auf akzeptables Maß gestutzt. Darüber hinaus zickt das automatische Zielsystem seltener herum und visiert brav den gefährlichsten Bösewicht an. Am grimmigen Ballergeschehen hat sich trotz aller Überarbeitung freilich nichts geändert: Nach wie vor stellt Ihr Euch hinterhältigen Verschwörern entgegen, knallt deren tumbe Handlanger ab, nutzt anstürmende Widersacher als lebendiges Schutzschild, hechtet in schicker Zeitlupe durch den Kugelhagel und erfreut Euch an brutalen Entwaffnungsszenen im John-Woo-Stil. Polygon-Köter Shadow ist ebenfalls wieder mit an Bord der gnadenlosen Gangster-Odyssee: Auf Knopfdruck knabbert die gefräßige Töle am nächsten Xbox-Ganoven und apportiert anschließend dessen Knarre – braves Hündchen! *tk*

Thorsten Küchler



Es geschehen noch Zeichen und Wunder: Entgegen allgemeiner Konvertierungs-Praktiken fällt die Europa-Fassung von Namcos sinnfreiem Action-Spektakel deutlich stärker aus als sein US-Pendant. Schreckte letzgenanntes noch mit enormem Frustfaktor, lassen die überarbeiteten Schwierigkeitsgrade nun auch Nachwuchs-Schützen eine Chance. So könnt Ihr Euch ungestört auf die herrlich inszenierten Schussgefechte konzentrieren: Intuitive Steuerung, skrupellose KI-Gangster sowie das spektakuläre Zeitlupen-Gimmick garantieren Adrenalinstöße im Sekundentakt – da stört dann auch die für Xbox-Verhältnisse detailarme Optik nur marginal. Einzig der teils zynische Umgang mit roher Gewalt stößt zarten Gemütern sauer auf, erwachsene Ballermänner schlagen aber zu!

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Namcotek, USA
Hersteller: Namco
www..namco.com

USK-Rating: ? — Preis: ca. 70 Euro

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 Umsetzung angekündigt
Xbox bereits erhältlich
NGC Umsetzung angekündigt

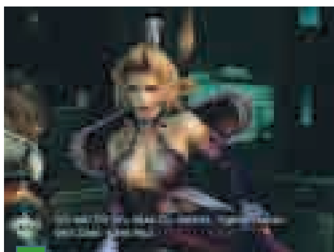
Alternativen:

PS2	Headhunter (86%, MAN!AC 02/02)
Xbox	Hitman 2 (85%, MAN!AC 12/02)
NGC	keine erhältlich

Xbox Grafik 72 % Sound 74 % — **80 % Spielspaß**

Ohne Gnade: Brutaler Digi-Krimi mit furiosen Schießereien und ordentlicher Präsentation.

Crimson Sea



XB Die offenherzige Live-D hat mehr zu sagen, als Ihr anfangs denkt.

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem		1	
Via Linkkabel		–	
Online		–	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating ab 12 **Preis:** ca. 60 Euro

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- Lightgun
- Flight-Stick
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- 16:9
- ✓ Dolby Digital
- Downloads
- 60Hz
- Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Koei, Japan
Hersteller: Koei
Website: www.koei.com

Pro
+ abwechslungsreiche Missionen
+ durchdachtes Waffensystem
+ taktische Möglichkeiten im Kampf

Contra
- grafisch unauffällig
- Kameraführung teils unpraktisch
- Handlung neigt zu esoterischem Blabla

Alternativen:

PS2	Eve of Extinction (59%, MAN!AC 05/02)
Xbox	Gun Valkyrie (75%, MAN!AC 06/02)
NGC	Batman Vengeance (64%, MAN!AC 06/02)

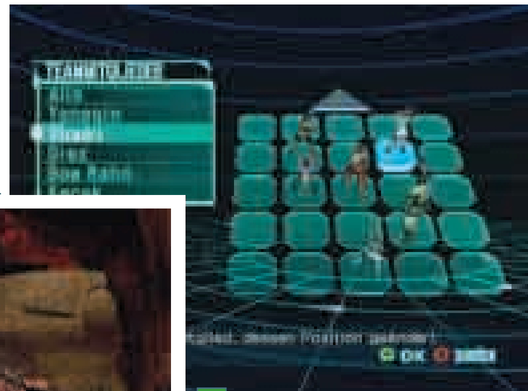
Crimson Sea

Xbox
Grafik 72 %
Sound 65 %
74% Spielspaß

Ordentliche Zukunfts-Action mit interessanten Ideen und unspektakulärer Technik.



XB Dicke Brocken: Mit den kleinen Muton-Insekten macht Ihr kurzen Prozess, fiese feuerspuckende Exemplare erfordern dagegen vorsichtigere Attacken.



XB Kampf mit Köpfchen: Stellt Eure Kollegen taktisch geschickt in die Formation.

Für die erste Xbox-spezifische Entwicklung geht Koei neue Wege: Statt wie üblich im feudalen Japan mit Samuraiklingen die drei Königreiche aufzumischen, ballert und schlitzt Ihr Euch durch eine handfeste SciFi-Handlung.
In der Zukunft wird die Menschheit von einem mysteriösen Klangvakuum bedroht. Die Geheimorganisation IAG sieht die Überlebenschancen schwinden und setzt deshalb auf die letzte Möglichkeit – Euch. Ihr schlüpft in die Rolle des erfolglosen Detektivs Sho, der unfreiwillig als Retter rekrutiert wird. Ohne es zu wissen, seid Ihr nämlich der letzte einer besonderen Lebensform: Als ‘Vipa’ könnt Ihr nicht nur kämpfen, sondern Euch magieähnliche, neo-psionische Kräfte zu Nutze machen.

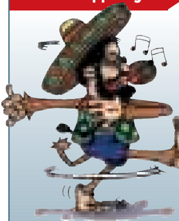
Im Auftrag der IAG kämpft Ihr Euch durch 24 Levels voller angriffslustiger insektenartiger Mutons. Mittels Eurer Allzweckwaffe setzt Ihr Euch wirkungsvoll zur Wehr: Je nach Situation aktiviert Ihr diese als reichweitenstarke Wumme oder Schwertklinge für den Nahkampf. Von gefundenem Gold und dem Auftragshonorar kauft Ihr Euch verschiedene Waffenelemente, mit denen Ihr bestimmte Fähigkeiten gezielt aufrüstet.

Ist die Lage kritisch, setzt Ihr Neo-Psyonik ein: Dafür braucht Ihr regelmäßig neue Energie, die dahingeschiedene Gegner hinterlassen. Je nach Mission kämpft Ihr Euch zu einem Zielpunkt durch, sammelt unter Zeitdruck Objekte ein oder schützt andere Personen.

Stärke durch Einheit

Gelegentlich seid Ihr alleine unterwegs, meist begleiten Euch aber eine Handvoll IAG-Kollegen: In Menüs stellt Ihr die beste Kampfformation ein und verpflegt verletzte Kumpels mit Medikits. Um Euch die philosophisch angehauchte Hintergrundstory bestmöglich zu präsentieren, griff Koei zu kompetenter Hilfe: Für die Eindeutschung der zahlreichen Bildschirmtexte zeichnete nämlich Ex-MAN!AC Stephan Freundorfer verantwortlich. *us*

Ulrich Steppberger



Kein "Dynasty Warriors" im Weltraum: Zwar habt Ihr auch beim SciFi-Abenteuer regelmäßig mit beeindruckend vielen Insekten auf einmal zu tun, meist schickt Euch die storylastige Missionsstruktur aber auf (etwas) weniger hektische Trips durch Höhlen und High-Tech-Strukturen. Dank des variablen Aufrüstsystems Eurer Waffe und den taktischen Optionen bei der Teamaufstellung gewinnt die Action spürbar an Tiefe und lindert einige Schwachpunkte. So sieht Koeis Zukunftsvision zwar mit ihren detaillierten Kämpfern und Monstern gut, aber nicht überragend aus. Außerdem triezt Euch die ruckartige Kameraführung besonders an engen Stellen. "Crimson Sea" schafft's zwar nicht zum Pflichtkauf-Status, aber als gepflegte Action mit etwas Anspruch ist's auf jeden Fall gut.

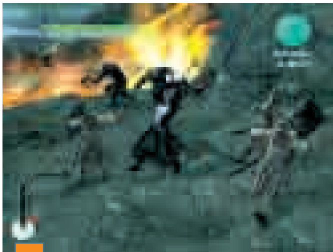


XB Bei der Fließbandfahrt müsst Ihr auf Feinde achten und vorbeirauschende Elemente aufsammeln.



XB Keine Chance den Aliens: Mit einer wuchtigen Neo-Psionik-Attacke haut Ihr alles in unmittelbarer Nähe weg.

Der Herr der Ringe Die zwei Türme



NGC Hau drauf! Die simple Steuerung funktioniert auch mit dem Cube-Pad.

Saurons Mordor-Schergen bekommen keine Ruhe: Nach Xbox bzw. PS2 dürfen Eure Gefährten nun auch die Cube-Mittelerde retten. Erwartungsgemäß bleibt spielerisch alles wie gehabt: Wahlweise als Zwergenkrieger Gimli, Allround-Mensch Aragorn oder Flitzebogen Legolas erwehrt Ihr Euch auf Knopfdruck unzähliger Monster-Horden, betrachtet superbe Zwischensequenzen, kauft für Erfahrungspunkte frische Moves und schaltet schickes Bonus-Material frei. In puncto Präsentation gibt's dank famoser Schlachtenoptik samt wuchtigem Sound nichts zu meckern. *tk*

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Stormfront, USA
Hersteller: Electronic Arts
www.electronicarts.de

USK-Rating: ab 16 Preis: ca. 60 Euro

PAL: kleine Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Surround, 60Hz, ProLogic 2

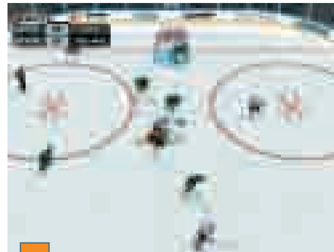
Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich (77%, MAN!AC 12/02)
Xbox bereits erhältlich (77%, MAN!AC 04/03)
NGC bereits erhältlich

Alternativen:
PS2 Dynasty Warriors 3 (76%, MAN!AC 05/02)
Xbox Hunter: The Reckoning (74%, MAN!AC 08/02)
NGC Gauntlet Dark Legacy (nicht getestet)

Gamecube: Grafik 83 %, Sound 88 %, **77 % Spielspaß**

Toll inszeniertes Schlachtengemälde ohne großen Tiefgang.

NHL 2K3



NGC Klein, aber übersichtlich: Die hohe Perspektive hilft beim Spielaufbau.

Zum ersten (und letzten) Mal gibt sich Sega mit dem hauseigenen Eishockey auch auf dem Gamecube die Ehre: Wie bei PS2 und Xbox gefällt die schicke TV-Präsentation, die aber speziell beim Geschehen auf dem Eis nicht ganz mit dem EA-Konkurrenten mithalten kann.
Spielerisch gibt's wiederum wenig zu meckern, die Matches laufen zwar eine Spur weniger dynamisch ab, sind dafür aber fordernder sowie dezent realistischer und bieten einige Neuheiten wie z.B. Rangeleien an der Bande. Wer Eishockey mit Anspruch sucht, liegt hier richtig.

Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Treyarch, USA
Hersteller: Sega
www.sega.com

USK-Rating: frei Preis: ca. 60 Euro

PAL: schmale Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, ProLogic 2

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich (83%, MAN!AC 04/03)
Xbox bereits erhältlich (87%, MAN!AC 04/03)
NGC bereits erhältlich

Alternativen:
PS2 NHL 2003 (89%, MAN!AC 11/02)
Xbox NHL 2003 (89%, MAN!AC 11/02)
NGC NHL 2003 (89%, MAN!AC 01/03)

Gamecube: Grafik 73 %, Sound 74 %, **83 % Spielspaß**

Spielstarkes Eishockey mit dezent biederer Technik.

Zapper

Genre: Jump'n'Run
Schwierigkeitsgrad: niedrig

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	4	4	4
Via Linkkabel	–	–	–
Online	–	–	–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating frei **Preis:** ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✔ Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

Gamecube

PAL: große Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, ProLogic 2

Zapper

System	Grafik	Sound	Spielspaß
Playstation 2	60 %	62 %	57 %
Xbox	62 %	64 %	57 %
Gamecube	59 %	62 %	57 %

Durchschnittliche Hüpferei mit geringem Umfang und simplem Spielablauf.



NGC Zu viert gezappt: Die Mehrspieler-Modi sorgen für Kurzweil.



Wohl dem, der ein passendes Maskottchen aufzuweisen hat: Nintendos Symbolfigur Mario prägt seit Jahrzehnten das Firmen-Erscheinungsbild, auch Sonic ist von Sega nicht mehr wegzudenken. Schwieriger haben es da Microsoft (schließlich blieb Debütant Blinx bislang wenig erfolgreich) und Sony, deren Vorzeige-Beutelratte Crash inzwischen auf allen Systemen sein Unwesen treibt. An dessen Omnipräsenz nimmt sich nun Infogrames ein Vorbild und schickt seinerseits einen tierischen Helden in die Schlacht: Die Grille "Zapper" soll der Franzosen neues Markenzeichen werden.

Flotter Hüpfer

Der Insektenheld findet sich in einem Jump'n'Run wieder, das durch die besondere Fortbewegungsart Zappers geprägt wird: Anders als die meisten Genreheroen wuselt er nämlich nicht völlig frei durch die Gegend, sondern hüpft stets eine vorgegebene Distanz. Je nach Tastendruck geht's also in die vier Himmelsrichtungen um je ein oder zwei Felder voran, das Überwinden von Abgründen und Fallen ist damit kein Problem. In vier Welten mit je drei oder vier Levels schlagt Ihr Euch durch feindverseuchte Gebiete und sammelt die Eier der fiesen Elster Maggie auf, die Euren kleinen Larvenbruder entführt hat. Zum Glück seid Ihr dabei nicht völlig wehrlos: Mit seinen Fühlern kann Zapper elektrische Stöße aussenden, um aufdringliche Bösewichte zu schocken oder herumstehende Kisten zu knacken. Als ebenso wichtig entpuppt sich Euer Spürsinn, mit dem Ihr den ungeschlüpften Vogelnachwuchs in den teils arg verschachtelten Levelkonstruktionen ortet.

Habt Ihr Euer Brüderlein im Story-Modus gerettet, geht Ihr in der Arcade-Variante bei einzelnen Levels auf Zeitrekordjagd oder messt Euch beim Wettrennen mit einem 'Ghost'. Bis zu vier Grillenfans duellieren sich außerdem in unterschiedlichen Mehrspieler-Varianten: Zappt Euch im 'Sudden Death' gegenseitig aus der engen Polygon-Arena, schützt Euren Bruder vor feindlichen Übergriffen oder spielt eine Partie Insektenfußball. *us*

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC bereits erhältlich

Entwickler: Blitz Games, England
Hersteller: Infogrames
Website: www.blitzgames.com

Pro
+ Abweichung von der Hüpfspielnorm
+ Mehrspieler-Modi halbwegs interessant

Contra
– offensichtliches "Frogger"-Plagiat
– wenige und uninspirierte Levels
– Übersicht teils schlecht
– Rücksetzpunkte stellenweise nervig

Alternativen:

PS2	Ratchet & Clank (90%, MAN!AC 12/02)
Xbox	Rayman 3: Hoodlum Havoc (86%, MAN!AC 04/03)
NGC	Super Mario Sunshine (93%, MAN!AC 11/02)

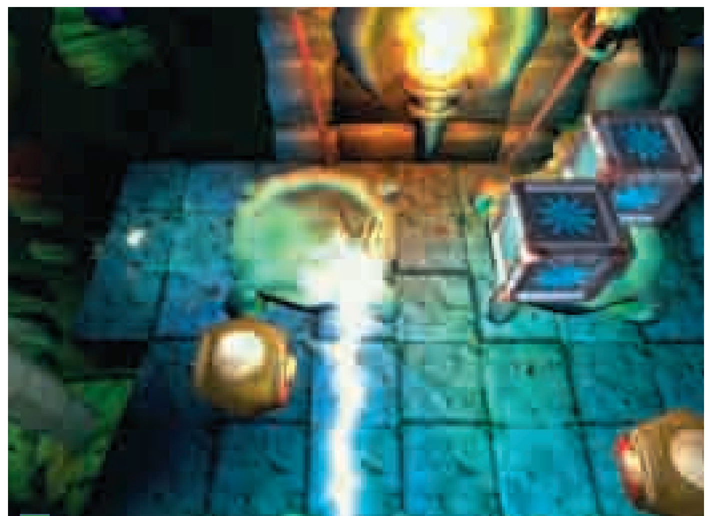


PS2 Eine Floßfahrt, die ist lustig: Wie Kollege "Frogger" lässt sich Euer Grillenheld etappenweise von Treibholz über den Fluss transportieren.

Ulrich Steppberger



"Frogger" lässt grüßen: Viel dreister abkupfern ist kaum möglich, denn das Grillenabenteuer orientiert sich schon extrem am Froschvorbild – lediglich die Fühlerattacken sind ein (leidlich origineller) eigener Einfall. Für ein potenzielles Maskottchen hätte sich Infogrames ruhig etwas eigenständigeres ausdenken dürfen, zumal "Zapper" auch keine Spielspaßbäume ausreißt. Technisch gibt sich das Insektenepos akzeptabel mit ordentlicher Optik und passendem Sound, ansonsten versinkt es aber gnadenlos im Durchschnitt. Allerdings ist die uninspirierte Hüpferei dank ihrer Kürze auch schon wieder vorbei, bevor sie Euch überhaupt erst richtig langweilen kann. Eine Katastrophe ist's nicht, aber für Jump'n'Run-Fans gibt es stapelweise bessere Alternativen.



XB Habt Ihr genügend Glühwürmchen aufgesammelt, greifen sie Euch zum Dank unter die Arme und erlauben einen besonders starken Stromstoß.

Guilty Gear X2



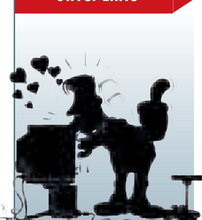

PS2 Lernstoff: Rund 35 vielseitige Manöver beherrscht jeder Kämpfer.


PS2 Bei den Super-Moves zucken leuchtende Blitze durch die Arena.

Horror der Gentechnik: In der "Guilty Gear"-Serie verschmilzt Sammy menschliche und tierische DNA, das unansehnliche Ergebnis läuft Amok. 20 schräge Vögel veranstalten deshalb ein Kampfsportturnier, um einen würdigen Monsterjäger zu ermitteln. Neu in "Guilty Gear X2" sind die freche Gitarrenspielerin I-No, der flinke Vampir Slayer, der besessene Jüngling Jappa und Klosterschwester Bridget – bei der selbst Sammy nicht genau weiß, ob es sich tatsächlich um eine Frau handelt.

Neben den üblichen Special-Moves aller Prügelspiele beherrschen die "Guilty Gear"-Kämpfer ausgefallene Manöver wie Instant-Kill, Gatling-Combo und Schläge aus dem toten Winkel – für den Sieg müsst Ihr im Getümmel auf jede Attacke die passende Antwort kennen, deshalb ist die Sammy-Keilerei schwerer als die Bitmap-Konkurrenz. In den 50 Missionen werden Einsteiger Probleme haben, dort müsst Ihr Super-Move-schleudernden CPU-Recken mit einfachen Manövern begegnen. *oe*

Oliver Ehrle



Profis lecken sich die Finger, aber Einsteigern brechen sie: Mit den vielen Spezialschlägen ist "Guilty Gear X2" ein Prügelfest für Fans taktischer Button-Smasher. Für Erfolgserlebnisse übt Ihr allerdings länger als bei anderen Kampfspielen: Die meisten Missionen werden Anfängern unschaffbar erscheinen, irgendwann klappt's dann doch. Sieben Spielmodi garantieren jede Menge Abwechslung, darunter auch die innovative Survival-Variante "MOM", in der Ihr Extras gegen Energie tauscht. Grafisch präsentiert sich die Schlägertruppe mit schwungvollen Animationen und mächtigen Energieblitzen wuchtig, aber im Vergleich zu den 3D-Effekten der Konkurrenz weniger aufwändig. "Guilty Gear X2" ist eine erstklassige Bitmap-Keilerei mit akuter Frustgefahr.

Genre: Beat'em-Up
Schwierigkeitsgrad: schwer

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Arc System Works, Jp
Hersteller: Bigben
www.sammy-zone.com

USK-Rating: ab 12 — Preis: ca. 50 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, ✓ 60Hz, DTS

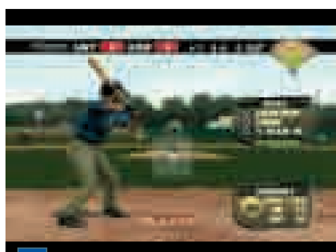
Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:
PS2 Capcom vs. SNK 2 (83%, MAN!AC 02/02)
Xbox Marvel vs. Capcom 2 (77%, MAN!AC 01/03)
NGC Capcom vs. SNK 2 EO (74%, MAN!AC 11/02)

Playstation 2 — Grafik 74 % — Sound 77 % — **82 % Spielspaß**

Die Bitmap-Schlacht der Sammy-Freaks ist himmlisch taktisch, aber höllisch schwer.

All-Star Baseball 2004


PS2 Dicke Dinger: Die PAL-Balken sind arg fett ausgefallen.

Acclaim hält die Stellung und beschert den wenigen deutschen Fans der US-Sportart das rituelle Jahres-Update. "All-Star Baseball 2004" hat gegenüber der letzten Fassung speziell im Optionsbereich zugelegt: Neben den üblichen Spielmodi wie Freundschaftsmatch, Home Run Derby, Play-Off-Serie oder komplexe Langzeitkarriere gibt's jetzt das 'Pick-Up'-Spiel, bei dem Ihr die Sportler im Freizeitlook auf dem Schulhof die Schläger schwingen lasst.
Spielerisch bleibt alles weitgehend beim alten. Lediglich die Schlagvarianten wurden etwas aufgebohrt, dafür sorgen in der Feldverteidigung träge Outfielder weiter für Ärger. *us*

Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Acclaim Austin, USA
Hersteller: Acclaim
www.acclaim.de

USK-Rating: frei — Preis: ca. 60 Euro

PAL: große Balken, leichte Geschwindigkeitseinbußen
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ ProLogic 2, 60Hz, DTS

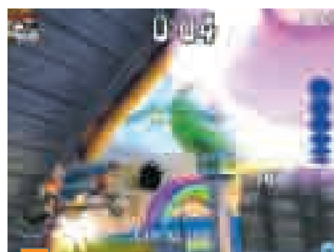
Veröffentlichung:
PS2 April
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:
PS2 All-Star Baseball 2003 (67%, MAN!AC 07/02)
Xbox keine erhältlich
NGC keine erhältlich

Playstation 2 — Grafik 65 % — Sound 61 % — **71 % Spielspaß**

Akzeptable Versoftung des US-Nationalsports mit kleinen Macken.

Whirl Tour


NGC Looping-Grind: Euer Roller rutscht schon mal neben, statt auf der Kante.

Düst auf dem Roller durch acht Levels und erledigt einfallslose Missionen: Ihr grindet Geländer und Schalter, überbietet Punkterekorde und zertrümmert Kisten. Die Steuerung mit Sprung- und drei Stunt-Tasten orientiert sich an "Tony Hawk", ist aber deutlich unpräziser.
Einsteiger beeindrucken trotzdem sofort mit Fastplant und Lip-Slide, weil Landung und Balance simpel sind. Ihr fahrt zudem Wettrennen und bekämpft Hammer-Monster wie Feuerspucker. 08/15-Punk, Comic-Optik und bunte Parks sorgen dafür eine nette Präsentation, der fade Spielablauf lässt Euch aber schnell gähnen. *oe*

Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: leicht

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Papaya Studios, USA
Hersteller: Universal
www.vup-interactive.de

USK-Rating: frei — Preis: ca. 55 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, ✓ 60Hz, ProLogic 2

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich (56%, MAN!AC 04/03)
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC bereits erhältlich

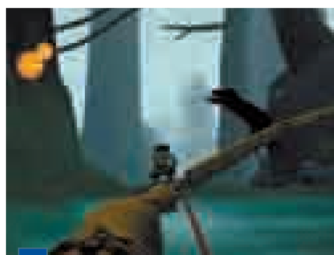
Alternativen:
PS2 Tony Hawk's Pro Skater 4 (91%, MAN!AC 01/03)
Xbox Aggressive Inline (91%, MAN!AC 10/02)
NGC Tony Hawk's Pro Skater 4 (91%, MAN!AC 06/03)

Gamecube — Grafik 60 % — Sound 52 % — **56 % Spielspaß**

Simpler "Tony Hawk"-Verschnitt mit unpräziser Steuerung.



The Mark of Kri


PS2 Besser als Robin Hood: Mit Pfeilen lenkt Ihr Feinde ab oder erschießt sie.

Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: ab 18 Jahre — **Preis:** ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad · Maus · Flight-Stick
Lightgun · Keyboard · Force Feedback

Highend-Unterstützung:
16:9 · Surround · ProLogic 2
60 Hz · DTS · Dolby Digital

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Sony San Diego, USA
Hersteller: Sony
Website: www.playstation.com

Pro
+ brillantes, innovatives Kampfsystem
+ liebevolle Comic-Präsentation
+ motivierendes Partner-Feature
+ spannende Schleichangriffe

Contra
- arg kurze Spieldauer
- seltene, aber heftige Ruckeleinlagen

Alternativen:

PS2	**Onimusha 2: Samurai's Destiny** (87%, MAN!AC 10/02)
Xbox	**Genma Onimusha** (82%, MAN!AC 04/02)
NGC	**Mystic Heroes** (77%, MAN!AC 01/03)

The Mark of Kri

Playstation 2
Grafik 83 %
Sound 81 %
86 % Spielspaß

Famose Zeichentrick-Action mit barbarisch gutem Kampfsystem in überaus edler Inszenierung.


PS2 Unterm niedlichen Comic-Gewand schlummert ein ganz schön derber Kämpfer: Bei sämtlichen Keilereien fliegen im wahrsten Sinne des Wortes die Fetzen.

Die Welt der Videospiele ist grausam: Trotz euphorischer Kritiken floppte "The Mark of Kri" in USA gewaltig – die ursprünglich angedachte Trilogie wurde verworfen. Per selbstimportierter PAL-Fassung (siehe Kasten) könnt Ihr Euch dennoch davon überzeugen, dass der Erstling von Sony San Diego solche Missachtung wahrlich nicht verdient hat.

Im Mittelpunkt des aberwitzigen Comic-Abenteuers steht Nachwuchsbarbar Rau, dessen lauschige Polygon-Heimat von einem teuflischen Fluch respektive unzähligen bösen Burschen bedroht wird. Unter Anleitung des bärbeißigen Baumusu werdet Ihr gleich in die Eigenheiten des PS2-Kampfs eingewiesen: Anders als bei Genre-Kollegen wie "Onimusha" metzelt Ihr hier nämlich nicht blind in der Gegend herum, sondern weist jedem Eurer Widersacher via Suchstrahl (mittels Drehung des rechten Sticks) eine Angriffstaste zu. Muskelprotz Rau nimmt's sodann mit zig Banditen oder Zombies gleichzeitig auf.

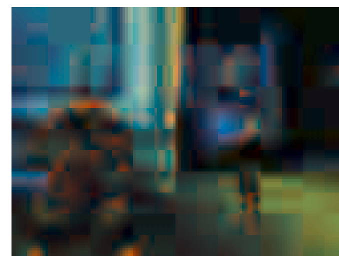
Fliegender Freund

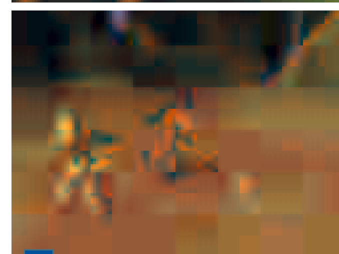
Haut Ihr anfangs noch per stählernem Zweihänder zu, wird das Arsenal im Laufe der insgesamt sechs Levels um einen Kampfstock sowie die treue Streitaxt erweitert. Apropos treu: Egal ob Ihr durch finstere Dschungel, idyllische Steppen oder eine Monsterfeste stapft – Kumpel Kuzo weicht Euch nie von der Seite. Das pechschwarze Federvieh erweist sich als wahrer Digi-Freund: Auf Schultertasten-Kommando legt er Schalter um, lenkt Fieslinge ab, lässt unerreichbare Leitern herunter oder hockt sich auf Aussichtspunkte. Letzte Funktion mag zwar mau klingen, entpuppt sich jedoch bald als genialer Schachzug. Ihr könnt nämlich jederzeit in Kuzos Sichtfeld umschalten, um die Bewegungen des Feindpulks zu studieren, und so ausgefeilte Angriffstaktiken auszubaldowern. Die Überzahl der Schergen macht schlaues Vorgehen bitter nötig: Wer wie ein Berserker losschlachtet, sieht sich flugs von hünenhaften KI-Gaunern umringt. Da schießt Ihr lieber Holzpfeile gegen eine Glocke, schleicht an die abgelenkten Kerle ran und murkst sie schließlich mit einem Stealth-Kill ab. *tk*

▪ ▪ ▪ Doppelmoral ▪ ▪ ▪

Kein "The Mark of Kri" in Deutschland

Im Zuge der Dauerdiskussionen um Gewalt in Videospielen (siehe hierzu auch Seite 38) wird Sony "The Mark of Kri" in hiesigen Läden nicht anbieten. Firmenvertreter begründen diese Entscheidung mit einer drohenden Indizierung respektive einhergehendem Imageverlust – beim realistisch brutaleren "The Getaway" scheint der moralinsaure Maßstab indes nicht zu gelten. Aber was soll's: Die im Euro-Umland erhältliche, ordentlich angepasste PAL-Version enthält deutsche Texte bzw. Sprachausgabe.

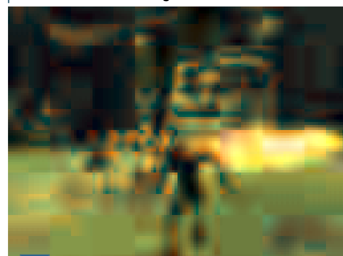
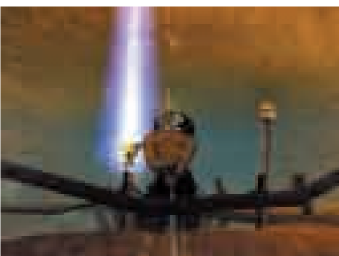



PS2 Metal Gear Barbar: Rau schleicht sich lautlos an Feinde ran und dann...

Thorsten Küchler

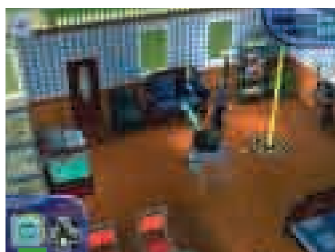


Wer zum Teufel ist eigentlich Conan? Gegen Sonys Spielspaß-Jungbrunnen Rau sieht selbst Arnie inzwischen reichlich alt aus. Sowohl Spielprinzip als auch Steuerung und Technik der PS2-Barbarei lassen kaum Raum zur Kritik – selten war die Floskel 'Überraschungshit' so angebracht wie hier. Allen voran das schlichtweg meisterhafte Kampfsystem stiehlt sämtlichen Genre-Konkurrenten die Show: Vermeintlich blindwütiges Gegnermeucheln mutiert schnell zur taktischen Fechterei, die mir das Hochgefühl von totaler Kontrolle über ihren Ausgang vermittelt. Den nächsten Geniestreich zaubern die Entwickler mit Raben-Kumpel Kuzo aus dem 128-Bit-Hut: Euer flatternder Helfer bequemt sich zwar nur auf vorgegebene Plätze, dafür werden seine dezent eingeschränkten Möglichkeiten nahezu perfekt ins Geschehen eingebunden – für jede noch so offensichtlich erscheinende Situation existiert ein eleganter Lösungsweg. Als krönendes Sahnehäubchen gibt's eine wundervolle Präsentation der Marke 'Disney für Erwachsene' obendrauf. Umso ärgerlicher, dass "The Mark of Kri" nach ungefähr sechs Stunden schon vorbei ist – mehr davon!



PS2 Diese Elemente machen "The Mark of Kri" so einzigartig: Via Leuchtstrahl weist Ihr den Angreifern eine Aktionstaste zu (links), Vogel Rau checkt die Lage (rechts).

Die Sims

Auch auf der Xbox dürft Ihr Euch nun als kleiner Gott betätigen: EA portierte kurzerhand die Konsolenfassung ihres Megasellers "Die Sims" von der PS2 auf die Microsoft-Hardware. Als Hüter über Euren virtuellen Menschen sorgt Ihr für dessen Wohlergehen, spendiert ihm eine schicke Wohnungseinrichtung, animiert ihn zum Erlernen neuer Fertigkeiten und unterstützt seine Bemühungen, Freundschaften mit anderen Bewohnern der CPU-Stadt zu knüpfen. Geändert hat sich dabei nichts, wie gehabt profitiert Ihr von den durchdachten Verbesserungen, die Joypad-Simulanten zugedacht wurden. Neben der optimierten Steuerung, die nach kurzer Eingewöhnung überraschend leicht von der Hand geht, bekommt Ihr alle Bonusobjekte und -gimmicks der ersten paar PC-Erweiterungen gleich dazu. Außerdem dürft Ihr neben der Simulation einer normalen Nachbarschaft ein komplettes Leben absolvieren: Dabei fangt Ihr als jugendlicher Bewohner in Mamas Haus an und erarbeitet Euch eine Familie samt schicker Wohnung, indem Ihr u.a. einen Job sucht und vorgegebene Aufgaben und Bedingungen erfüllt. Dazu kommen mehrere Splitscreen-Varianten, in denen Ihr zu zweit mit- oder gegeneinander verschiedene Situationen durchlebt. *us*

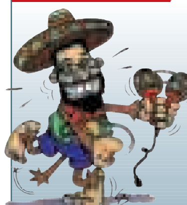


XB Das schmerzt: Hättet Ihr besser vorher etwas Mechanik gelernt...



XB Alles inklusive: Wer will, baut sich im Garten einen Friedhof.

Ulrich Steppberger



Das wahre Leben gibt's bei "Die Sims" zwar nicht, aber es ist verdammt nah dran. Dank der durchdachten Steuerung vermisst Ihr die Mauskontrolle vom PC kaum und könnt praktisch alles beeinflussen – die schier unendlichen Möglichkeiten bieten Motivation für Monate, zumal der Konsolen-exklusive Karriere-Modus ein wahrer Geniestreich ist. Die Verbesserungen auf der Xbox bleiben rein kosmetisch, lediglich die Optik fiel eine Spur besser aus. Entsprechend finden sich die wenigen Kritikpunkte ebenfalls wieder: Habt Ihr Euren Sim erst mal in ein richtiges Stimmungsloch manövriert, fällt es schwer, ihn wieder aufzupäppeln. Abgesehen davon stimmt alles: Wenn Ihr nicht immer nur auf ausgetretenen Pfaden zocken wollt, ist "Die Sims" Pflicht.

Genre: Simulation
Schwierigkeitsgrad: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Edge of Reality, USA
Hersteller: Electronic Arts
www.electronicarts.de

USK-Rating: frei **Preis:** ca. 60 Euro

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:

PS2	bereits erhältlich (86%, MAN!AC 12/02)
Xbox	April
NGC	April

Alternativen:

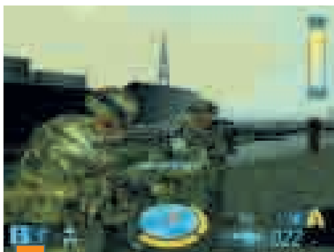
PS2	Theme Park World (84%, MAN!AC 02/01)
Xbox	Jurassic Park: Operation Genesis (Test auf Seite 73)
NGC	Pikmin (91%, MAN!AC 07/02)

IT'S AMANIAC

Xbox Grafik 78 % Sound 72 % — **86 %** Spielspaß

Hochmotivierende Lebenssimulation mit optimierter Steuerung und konsoleneigenen Spielmodi.

Tom Clancy's Ghost Recon



NGC Geht Ihr mal vor! Eure Kumpels verhalten sich meist ziemlich clever.

Nach Xbox und PS2 sucht Tom Clancys patriotische Geistertruppe schließlich auch Nintendos Würfel heim: Als Anführer eines sechsköpfigen Eliteteams hebt Ihr in gewohnter Ego-Sicht Terrorlager aus, sprengt Brücken oder stibitzt Daten. Im Gegensatz zu rüderen Genre-Vetretern werdet Ihr hier aber zu cleverem Vorgehen genötigt: Eure Soldaten vertragen nur wenige Gegentreffer und die bösen Widersacher beherrschen ihr unmoralisches Handwerk. Etwas schade, dass der spannende Ansatz von technischen Unzulänglichkeiten wie niedriger Bildrate respektive hässlichen Texturen torpediert wird – Taktiker schauen trotzdem rein.

Genre: Taktik-Action
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Red Storm, USA
Hersteller: Ubi Soft
www.ubisoft.de

USK-Rating: ab 16 **Preis:** ca. 60 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Bildschirmtexte, deutsche Sprachausgabe

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, ✓ ProLogic 2

Veröffentlichung:

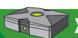
PS2	bereits erhältlich (76%, MAN!AC 01/03)
Xbox	bereits erhältlich (82%, MAN!AC 01/03)
NGC	bereits erhältlich

Alternativen:

PS2	Der Anschlag (47%, MAN!AC 01/03)
Xbox	keine erhältlich
NGC	keine erhältlich

Gamecube Grafik 66 % Sound 80 % — **74 %** Spielspaß

Grafisch biedere Terrorhatz mit spannender Team-Thematik.

 Playstation 2  Xbox  Gamecube

Capcom vs. SNK 2 EO

Genre: Beat'em-Up
Schwierigkeitsgrad: niedrig

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	2

Entwickler: Capcom, Japan
Hersteller: Capcom
www.capcom.com

USK-Rating: ab 12 **Preis:** ca. 60 Euro

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, Dolby Digital, ✓ 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox bereits erhältlich
NGC bereits erhältlich (74%, MAN!AC 11/02)

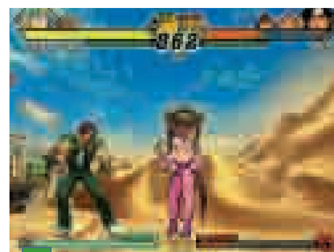
Alternativen:
PS2: Capcom vs. SNK 2 (83%, MAN!AC 02/02)
Xbox: Marvel vs. Capcom 2 (77%, MAN!AC 01/03)
NGC: keine erhältlich

Xbox – 78% Spielspaß – Grafik 72% – Sound 78%

Gewohnt gelungene 2D-Prügelei mit tollem Online-Modus und optionaler Anfängersteuerung.

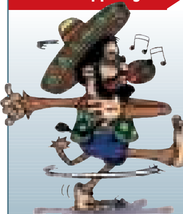


XB Flugstunde: Nach Kims wirkungsvollem Radschlag hebt Cammy ab.



XB Peinlich: Morrigan fristet als schlecht gezoomtes Sprite ihr Dasein.

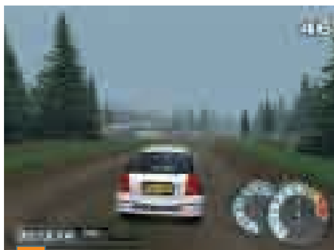
Ein knappes halbes Jahr nach dem Gamecube-Debüt gibt sich Capcoms jüngster Streich in der schier endlos kombinierbaren "vs."-2D-Prüglerreihe auf der Xbox die Ehre. Wie in der Nintendo-Fassung findet sich in "Capcom vs. SNK 2 EO" der einsteigerfreundliche 'Easy Operation'-Modus, mit dem selbst blutige Anfänger ohne Probleme wuchtige Combos aus dem Handgelenk schütteln – wer's anspruchsvoller mag, behält dagegen die standesübliche '6 Button'-Steuerung ohne Einsteiger-Mätzchen bei und fummelt sich aus dem Angebot der sechs dezent unterschiedlichen 'Groove'-Kampfvarianten seine Lieblingseinstellung zusammen. Durch den Zusammenschluss der zwei traditionsreichsten Beat'em-Up-Ställe treten rund 45 Helden wie Ryu und Ken (Capcom) oder Mai Shiranui (SNK) entweder in Dreier-Teams oder einzeln gegeneinander an.
Grund für die Xbox-Wartezeit und zugleich größter Clou ist die Online-Anbindung: Dank Xbox Live könnt Ihr weltweit gegen andere Prügelgötter antreten und das Gegenüber via Headset kräftig verhöhnen, wenn Ihr dessen Bitmap-Kämpfer vom Feld fegt. Die gewohnten Optimatch-Optionen helfen bei der Partnersuche, im Praxistest verliefen die Matches meist einwandfrei. *us*



Ulrich Steppberger

Natürlich bleibt das 2D-Gekloppe im Grunde seinen Wurzeln treu – wie beim Gamecube solltet Ihr die 'EO'-Steuerung möglichst ignorieren, wenn Ihr mehr als eine inflationäre Special-Schlacht wollt. Die Grooves wiederum verlieren sich dezent in Detailprimelei, während die Standardsteuerung Profis ausreichend Möglichkeiten bietet. Technisch betreibt Capcom wieder mal möglichst viel Recycling: So fallen manche Pixelfighter (u.a. Morrigan) sehr grobschlächtig aus, während den Hintergründen mehr Detailliebe gegönnt wurde. Dickstes Plus und Grund für die bessere Wertung ist allerdings der Online-Modus: Die Prügelei im Internet funktioniert (fast) tadellos und zieht dank globaler Ranglisten die Motivation kräftig in die Höhe.

Rally Championship



NGC Kein N64-Flashback: Der Nebel ist Entwickler-Absicht.

Ein knappes Jahr und einen Publisherwechsel später (statt Codemasters zeichnet diesmal Bigben verantwortlich) trudelt SCis "Rally Championship" auch auf dem Gamecube ein. Trotz der langen Wartezeit hat sich spielerisch nichts getan: Wie gehabt saust Ihr alleine gegen die Uhr über rund 30 Etappen in sechs Ländern. Je nach Spielmodus fangt Ihr Euch bei Unfällen Schäden ein, die Ihr zwischendurch repariert oder Ihr verdient in der Karriere Geld für bessere Autos. Das ganze spielt sich dezent arcadelastig und solide, aber letztlich unspektakulär – nicht zuletzt wegen der Grafik, die auf dem Gamecube etwas langweilig daherkommt. *us*

Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Warthog, England
Hersteller: SCi
www.warthog.co.uk

USK-Rating: frei **Preis:** ca. 60 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: ✓ Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, ProLogic 2

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich (75%, MAN!AC 06/02)
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC bereits erhältlich

Alternativen:
PS2: Pro Rally 2002 (77%, MAN!AC 05/02)
Xbox: RalliSport Challenge (85%, MAN!AC 04/02)
NGC: Pro Rally 2002 (78%, MAN!AC 12/02)

Gamecube – 75% Spielspaß – Grafik 72% – Sound 65%

Ordentliche Rallye mit solidem Strecken- und Modiangebot.

Tom & Jerry Krieg der Schnurrhaare



PS2 Oh, wie gemein: Tom hat Jerry glatt mit dem Stuhl umgehauen.

Comic-Kater Tom und sein schadenfroher Mäusekumpel Jerry setzen Ihr TV-Gezoffe nun auf der PS2 fort. Dürfen genügsame Klopperfreunde anfangs nur aus den beiden genannten Streithähnen wählen, prügelt Ihr im 'Wettkampf'-Modus neue Charaktere wie Wachhund Spike sowie das Küken frei. Für welchen der nett animierten Recken man sich entscheidet, ist jedoch Einerlei: Stets drescht und tretet Ihr ohne Unterlass auf KI-Gegner oder wahlweise einen menschlichen Widersacher ein – das Chaos regiert. Dass die Polygon-Arenen mit Waffen respektive Extras gespickt sind, kann die unmotivierte Balgerei auch nicht retten. *tk*

Genre: Beat'em-Up
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Vis, USA
Hersteller: Ubi Soft
www.ubisoft.de

USK-Rating: ab 6 **Preis:** ca. 40 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:
PS2: Rayman M (63%, MAN!AC 01/02)
Xbox: Loons – Das höllische Casting (47%, MAN!AC 12/02)
NGC: Super Smash Bros. Melee (84%, MAN!AC 06/02)

Playstation 2 – 46% Spielspaß – Grafik 59% – Sound 51%

Ordentlich aufgemachtes, aber leider fades Comic-Scharmützel.



GBA Duelle mit fantasievollem Höllengezücht, knifflige Sprungeinlagen und leichter RPG-Einschlag – spielerisch orientiert sich das dritte GBA-"Castlevania" stark an den Vorläufern.



Castlevania: Aria of Sorrow

Und ewig knallen die Peitschen: Zum nunmehr dritten Mal lässt Konami Draculas Höllenbrut auf GBA-Exorzisten los.

Soma Cruz heißt der wackere Jüngling, den es diesmal ins Reich des legendären Vampirfürsten verschlägt. Als Austauschschüler in Japan stationiert, wollte der schlaksige Langzeit-Tourist eigentlich nur eine uralte Tempelanlage besuchen, da holt ihn sein Schicksal ein. Auf undurchschaubare Weise wird Soma in eine Sonnenfinsternis teleportiert, in deren Sphäre – oh Wunder – auch das Spukschloss des Blutsaugers umherschwirrt. Dem Dämonenjäger wider Willen bleibt folglich keine Wahl: Der einzige Weg zurück in die fernöstliche Wahlheimat führt durch die unzähligen Kammern, Gänge und Türme des schaurigen Gruselgemäuers.

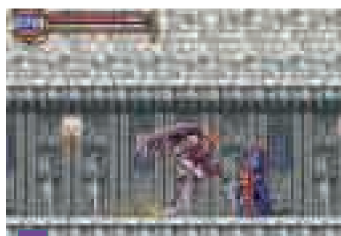
Schloss des Schreckens

Hört sich die Hintergrundgeschichte noch relativ unkonventionell an, dürften geübte "Castlevania"-Freaks mit der 'Arie der Wehmut' keinerlei Einstiegsprobleme haben. Ähnlich den beiden Vorgängern durchstöbert Ihr Draculas komplexe, zusammenhängende Festungsanlage von der modrigsten Gruft bis zur höchsten Zinne. Statt auf die Lederpeitsche der Belmont-Sippschaft verlässt sich Soma Cruz im Kampf gegen die Einwohner der Trutzburg auf diverse Hieb- und Stichwaffen: Messer, Breitschwert oder Mini-Lanze unterscheiden sich dabei sowohl in puncto Kraft als auch Reichweite und Schlagkurve. Ein simpler Dolch etwa ermöglicht schnelle, horizontale Stiche auf kurze Distanz. Die Hellebarde wiederum erwischt in ihrer trägen Ausholbewegung auch am Boden kriechendes Gewürm.

Seelenräuber

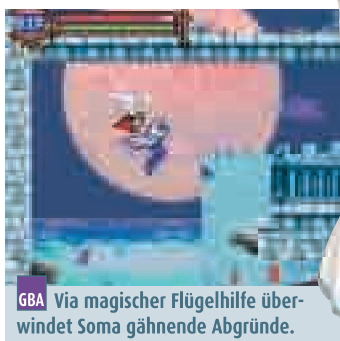
Die klassischen Sub-Waffen (Wurfmesser, Weihwasser & Co.) ließ Konami diesmal in der Mottenkiste. Stattdessen verfügt Soma Cruz über die Fähigkeit, bestimmte Kampftalente seiner Feinde nach deren Eliminierung zu übernehmen. Die Seele des serientypischen Skelettkriegers beispielsweise lässt Euren Helden Knochen schleudern, eine erlegte Fledermaus erzeugt auf Knopfdruck kurzzeitig einen Sonar-Schirm um Soma.

Je drei dieser Skills dürft Ihr gleichzeitig ausrüsten und mit verschiedenen Tastenkombinationen aktivieren. Umsonst ist der Einsatz der diabolischen Helferlein freilich nicht: Je nach Stärke kosten die Sondermanöver verschieden viele Magiepunkte. *cg*





GBA Dash-Dämon und Giganto-Axt: Die aufgesaugten Seelen gemarterter Monster stellen Eurem Pixel-Heroen allerei spektakuläre Fertigkeiten zur Verfügung.



GBA Via magischer Flügelhilfe überwindet Soma gähnende Abgründe.



GBA In drei Slots dürft Ihr die Seelen Eurer Feinde nach Belieben einbauen.

Castlevania: Aria of Sorrow

Game Boy Advance

Entwickler:	Konami Tokyo, Japan
Hersteller:	Konami
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	Mai

Routiniert packendes Action-Abenteuer mit witzigem Skill-Feature: Raubt die Seelen Eurer Feinde, um deren monströse Fähigkeiten zu übernehmen.

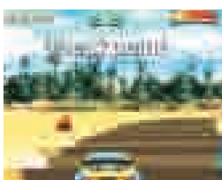
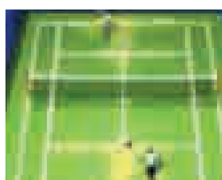
All-in-One-Handheld: Das Nokia N-Gage

Mobiltelefone machen mit Spielen aus dem Internet dem Game Boy Konkurrenz, ob des kleinen Handy-Speichers bieten die Titel aber weniger Spieltiefe als voluminöse Handheld-Module. Ende 2003 will's Nokia dem Game Boy nachmachen: Dann erscheint das tollkühne Multitalent N-Gage, das PDA, MP3-Player samt Aufnahmefunktion, Handy und Spielmaschine vereinen soll.

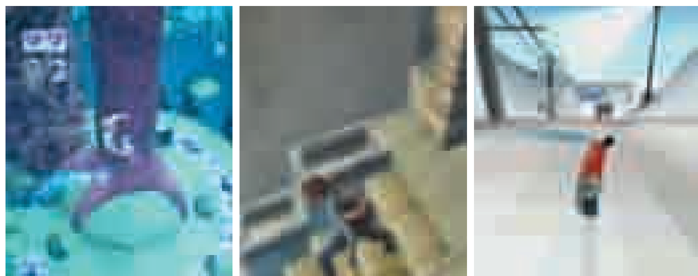


Auf dem N-Gage spielt Ihr mit dem Steuerkreuz (links) und den zwei orange beschrifteten Tasten (rechts).

Das klingt auf den ersten Blick gigantisch, zum alten Eisen gehört der Game Boy aber noch lange nicht: Das Nokia-Handheld ist mit 133,7x69,7x 20,2 Millimeter etwa so groß wie der Advance, wird ebenfalls quer gehalten und wiegt mit Akku 137 Gramm. Im Gehäuse des N-Gage schlummert dieselbe Technik wie in üblichen Serie-60-Handys (MAN!AC 02/03): Das Display hat mit 176x 208 Pixel eine kleinere Auflösung als das Advance-LCD, ist hochkant und bringt mit 4.096 Farben deutlich weniger Vielfalt. Der eingebaute Arm-Prozessor mit 104 MHz birgt aber jede Menge Power und dank wechselbaren Mulitmedia-Cards mit bis zu 128 MB werden sich unter den Starttiteln flinke wie komplexe 3D-Spiele tummeln. Natürlich kapiert das N-Gage auch die beliebten J2ME-Spiele für Handys, die man via Internet lädt und im eingebauten 3,4 MB-Speicher sichert – daraus resultieren auch die grafischen Quantensprünge zwischen den einzelnen Titeln.



Traditionelle Bitmap-Optik: Sega setzt "Sega Rally" und "Virtua Tennis" auf das Nokia N-Gage um.

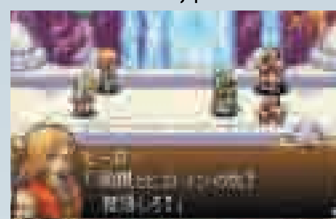
Neben Nokias eigenen Entwicklern haben sich bereits einige Video-spiel-Majors zum N-Gage bekannt: THQ bringt "Moto GP" und "Red Faction", Eidos die PSone-Hüpferei "Pandemonium" sowie das obligatorische "Tomb Raider" und Sega liefert u.a. "Sonic N" und "Super Monkey Ball". Oldie-Fans verlassen sich auf Taito, die "Super Space Invaders", "Cadash", "Camel Try", "Puzznic" und "Puzzle Bobble VS" auf ein Modul packen. Bis zu vier Spieler vernetzen sich dabei per Bluetooth, außerdem sollen einige Titel die Telefonkomponente nutzen: Ihr könnt Euch via Mobilfunk mit Freunden duellieren und per MMS oder E-Mail Bildschirmfotos Eurer tollsten Rekorde verschicken. Offizielle Screenshots gibt es bislang nur von Taitos Java-Soft (MAN!AC 04/03), aber zwei Nokia-Videos zeigen eine Auswahl geplanter Spielszenen – wir haben die besten Bilder für Euch geknippst. Billig wird das N-Gage nicht, es soll 'unter 500 Euro' kosten – hoffen wir auf günstige Angebote mit Handy-Vertrag. *oe*


3D-Spiele zum N-Gage-Start: Links seht Ihr Eidos' "Pandemonium", in der Mitte "Tomb Raider" und rechts Nokias "Virtually Board Snowboarding 2".

Handheld-Themen im Überblick

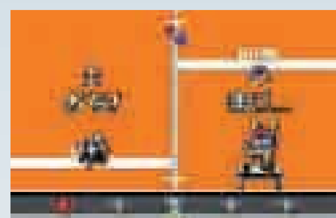
Adventure-Update

Zweite Chance für Sammler, ein Geheimtipp für den Uralt-Game-Boy feiert Comeback: Square überarbeitet "Shinyaku Seiken Densetsu", im Westen bekannt als "Final Fantasy Adventure". Das spannende Action-Adventure erscheint im Sommer in Japan.



Spielmarathon mit Wario

Minispiel-Wahnsinn der groben Sorte: Nintendos in Japan bereits erhältliches "Made in Wario" umfasst 200 primitive Disziplinen, die im Fünf-Sekunden-Takt wechseln! Dieses neue Genre bezeichnen Nintendo als 'Instant-Action'.



POCKET NEWS



WinCE lernt Fotografieren

Luxuriöse Handys und Palm-Handhelds haben bereits eine Farbkamera eingebaut, mit der man digitale Fotos schießen kann. Ab April wandert auch ein Pocket-PC mit Digicam in den japanischen Handel, das Toshiba 'Genio 550c' (links) macht Bilder von 640x480 oder 320x240 Pixeln. Die übrige Technik orientiert sich mit Intel XScale-Prozessor und dem 65.536-Farben-Display an dem aktuellen Pocket-PC-Standard, einzig der eingebaute Speicher von 128 MB ist doppelt so groß wie der von Ipaq und Konsorten. Trotzdem konkurriert das neue Gerät preislich mit Pocket-PCs ohne Digicam: Rund 600 Dollar soll der 'Genio 550c' bei Markteinführung kosten.

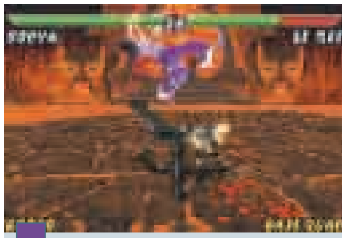
Neuer TV-Adapter für GBA

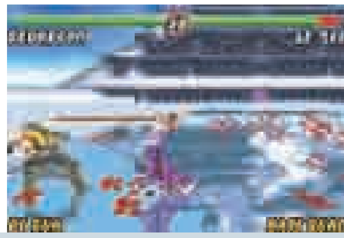


Mit dem Adapter 'TV de Advance' lässt sich der Game Boy an den Fernseher stöpseln, den Umbau findet Ihr in MAN!AC 04/02. Jetzt ist der Nachfolger 'GBA-TV-Transverter' im Handel, der dank Wechselschalter sowohl mit PAL- als auch NTSC-TVs klar kommt. Wie beim Vorgänger verpasst Ihr dem Advance ein neues Gehäuse, an dem sich die nötigen Anschlüsse befinden – deshalb klappt der Umbau nicht mit dem GBA SP, sondern nur mit dem regulären Advance. Der 'GBA-TV-Transverter' kostet z.B. bei www.lik-sang.com 32 Euro.



Mortal Kombat Deadly Alliance





GBA Da staunt die Konkurrenz: Lava lässt die Arena funkeln (links), Eis spiegelt Helden und Umgebung (rechts) und das Panorama überrascht mit Parallax-Ebenen.

Auch auf dem Game Boy verpassen die "Mortal Kombat"-Kämpfer dem finsteren Duo Shang Tsung und Quan Chi eine Abreibung: Statt 23 Figuren wagen sich aber nur zwölf Krieger in den Ring, darunter Kung Lao, Kitana und Jax. Wie auf Konsole gewinnt Ihr in Turnier und Survival-Modus Münzen, die Ihr gegen dutzende Geheimnisse tauscht oder als Preisgeld im Link-Modus einsetzt. Gamecube-Spieler knirschen aber mit den Zähnen, denn der mühsam erprügelte Zaster lässt sich nicht in die Konsolenversion übernehmen.

Das originelle Kampfsystem mit den wechselbaren Martial-Arts-Stilen hat Midway vereinfacht: Ihr wählt nur zwischen zwei Kampftechniken, Schwert und Stock setzt Ihr jetzt mit Spezialkombinationen ein – die sind bei allen Kämpfern ähnlich. Insgesamt beherrscht jeder Streiter rund 30 Handkanten, Kicks, Würfe und Zauber sowie einen Todesschlag, den berühmten 'Fatality'.

Mit Bitmap-Figuren und 3D-Arena konkurriert "Mortal Kombat" mit "Tekken", dank Spiegelboden und animiertem Seelen-Wasserfall im Hintergrund ist die Präsentation spektakulärer. Das Ausweichen in die Tiefe macht mehr Sinn, da Scorpion & Co. Geschosse schleudern. *oe*

Entwickler: Midway, USA
Hersteller: Midway/Konami
www.konami-europe.com
Preis: ca. 55 Euro
Spieler max. 2
nötige Module 2

GBA
Grafik 85 %
Sound 78 %
83 % Spielspaß

Erstklassige Umsetzung der Konsolen-Keilerei, die Zahl der Spielmodi ist aber zu knapp.

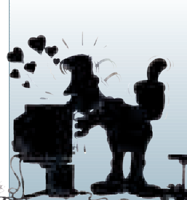


GBA Geheime Arenen, Kämpfer und Nachtsicht-Modus gibt's in der Gruft.



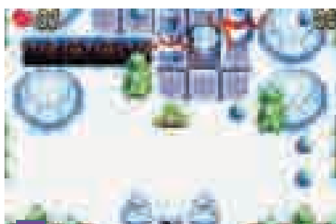
GBA Zwei Mini-Spiele hat Midway eingebaut: Bruch- und Sichttest (Bild).

Oliver Ehrle



Endlich ein gutes "Mortal Kombat" für die Hosentasche: Trotz Schrumpfkur und Zwei-Knopf-Steuerung hat Midway alle wichtigen Elemente des Konsolenvorbilds in die GBA-Version verfrachtet. Der Kampfverlauf ist flüssiger als bei "Tekken Advance" und wird nicht durch pixelige Zooms oder gar Standbilder gestört – stattdessen erwarten Euch tolle Special-FX! Mit den vielen Geheimnissen bietet "Mortal Kombat" zudem mehr Langzeitmotivation als alle anderen Prügelspiele für das Handheld, auch wenn die Modi sehr knapp sind. Überflüssig finde ich drei speicherbare Spielerprofile, weil das Modul keinen Multiboot unterstützt: Wenn sich zwei Freunde ein Modul teilen und nicht gegeneinander spielen können, dann ergattern sie zumindest die Extras gemeinsam.

Frogger's Adventures 2



GBA Warten auf bessere Zeiten: Die Gegner ziehen stets ihre fixen Runden.



GBA Witzig: Schützt den Schlaf des Obermotzes, indem Ihr für Ruhe sorgt.

Konamis Kultfrosch Frogger muss ein weiteres Mal ran: Diesmal wurde ein Zauberstab in fünf Teile zerbrochen, die Ihr prompt wieder einsammeln sollt. Wie beim Vorgänger (Test in MAN!AC 02/03) hüpft Ihr in einer 'Fast'-Vogelperspektive durch Bitmap-Levels und weicht allen möglichen Gefahren aus – in Anlehnung an das steinzeitliche Automatenoriginal springt Ihr je nach Taste ein oder zwei unsichtbare Felder weit. Simple Rätsel löst Ihr mit Hilfe Eurer Zunge, indem Ihr Blöcke verschiebt, am Ende jeder Welt wartet der obligatorische Obermotz.

Das alles gab es schon letztes Jahr und hat sich bis auf die Optik und das Layout der Levels kaum verändert. Wie gehabt macht "Frogger" durchaus Spaß, ist aber reichlich simpel und im Rekordtempo durchgezockt. Dafür gibt's nun drei Mini-Spiele für den GBA-Link wie ein Wettrennen oder ein 'Hasch mich' – ein Ersatz für mehr Spielzeit sind sie aber nicht. *us*

Entwickler: Konami, Japan
Hersteller: Konami
www.konami-europe.de
Preis: ca. 40 Euro
Spieler max. 4
nötige Module 1

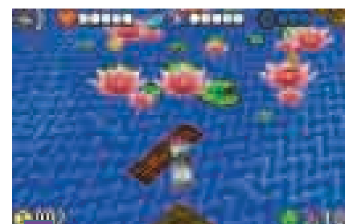
GBA
Grafik 61 %
Sound 52 %
60 % Spielspaß

Netter und kurzer Geschicklichkeitstest mit Linkfunktionen – leider reichlich innovationslos.

Jimmy Neutron vs. Jimmy Negatron



GBA Klischee: Der rosa Level entstammt natürlich einem Mädchentraum.



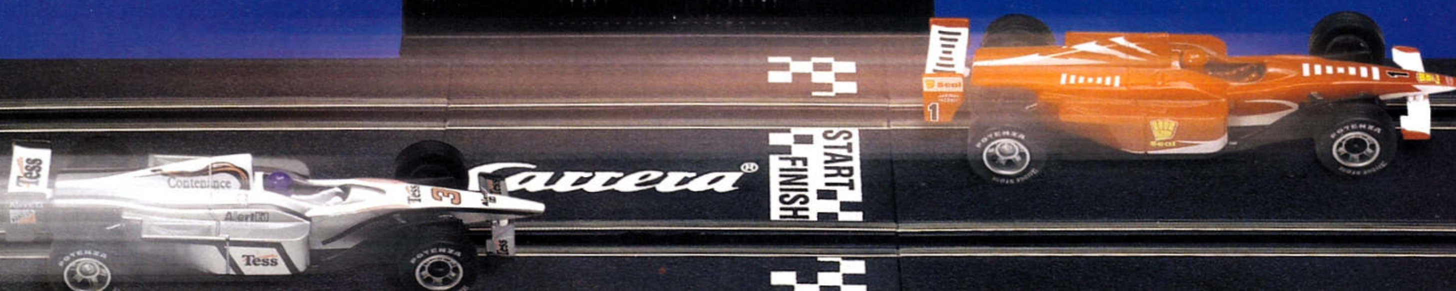
GBA Hund oder Hirnakrobat: Die Wahl der Figur ändert am Spielablauf nichts.

Der Nickelodeon-Renderheld stürzt sich auch auf dem GBA ins Abenteuer. Im Gegensatz zu den großen Konsolenbrüdern (Test auf Seite 65) basiert "Jimmy Neutron vs. Jimmy Negatron" nicht auf dem Film: Diesmal piesackt Euch ein böses Alter Ego, das Euch in eine andere Dimension beamt. Dort müsst Ihr in zehn Welten mit je drei Levels und einem Bosskampf dafür sorgen, dass wieder alles nach Plan läuft. Dazu stapft Ihr mit einem hübsch animierten Jimmy samt alternativ steuerbarem Roboterhund Robbie durch schicke Mode-7-Welten. Meist hüpft Ihr über Plattformen und sammelt vorgegebene Objekte ein, möglichst ohne von den niedlichen Feinden attackiert zu werden. Leider macht eine extrem schwammige Steuerung mitsamt obskurer Kollisionsabfrage und stellenweise unfairer Rücksetzpunkte den guten Ansatz zunichte – schade um die putzige Optik, die den Spielspaß jedoch auch nicht in höhere Gefilde hieven kann. *us*

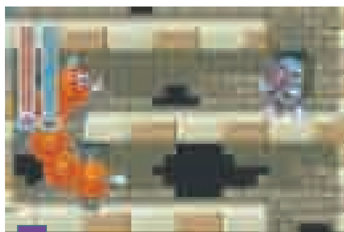
Entwickler: Human Soft, USA
Hersteller: THQ
www.thq.de
Preis: ca. 40 Euro
Spieler max. 4
nötige Module 1

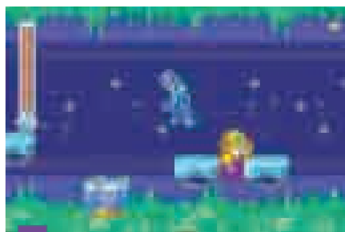
GBA
Grafik 75 %
Sound 54 %
42 % Spielspaß

Hübsch anzusehendes 3D-Hüpf-Abenteuer, wegen mieser Kontrolle aber wenig motivierend.


Carrera®
START FINISH

Mega Man & Bass


GBA Jedem Tierchen sein Pläsierchen: Nur der Action-Taktiker hat eine Chance.

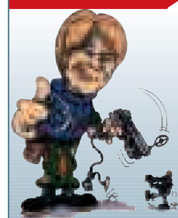

GBA Harte Prüfung: In "Mega Man"-Gestalt ist das Spektakel weitaus schwerer.



GBA Fiese Boss-Fights und millimetergenaue Sprungeinlagen haben beide Helden zu bestehen, aber nur Bass verfügt über einen schwenkbaren Kanonenarm.

Zwei Helden, ein Abenteuer: Capcoms jüngste Installation der traditions- und nachwuchsreichen "Mega Man"-Serie lässt Euch zu Spielbeginn die Wahl zwischen dem klassisch-blauen Blechburschen und seinem Kumpel Bass. Beide unterscheiden sich durch eine dezent differierende Manöverpalette: Während Mega Man mit Einfachsprung plus 'Schuss für Schuss'-Laser auskommen muss, beherrscht sein Mitstreiter die Kunst des Doppelhüpfers und feuert ein Hochfrequenzgeschütz ab.
Davon abgesehen erleben beide Recken dasselbe Abenteuer: In althergebrachter Tradition gilt es in knapp einem Dutzend Level, punktgenaue Sprungeinlagen zu meistern, vielseitige Fieslinge auszuschalten und zum Levelende den obligatorischen, knüppelharten Obermotz auszuschalten. Letzere danken Euch Ihre Vernichtung mit der Preisgabe diverser Wummenaufsätze, zwischen denen Ihr mittels Schultertaste wechselt. Die Reihenfolge in der Ihr die Level absolviert, ist im Gegensatz zu manch vorheriger Episode nicht frei. Je nachdem, welchen Einsatz Ihr nach der Anfangsmission wählt, gabelt sich der weitere Weg. Langzeitmotivation garantiert die Suche nach 100 CDs. Die begehrten Silberlinge sind bestens über alle Levels versteckt und locken mit Bildern sowie Infos zu sämtlichen Hauptcharakteren sowie Bossgegnern der bisherigen "Mega Man"-Installationen. *cg*

Colin Gäbel



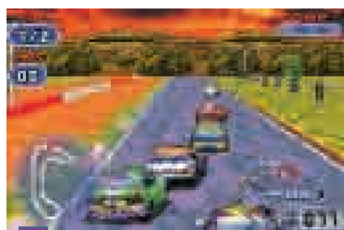
Über 15 Jahre hat Capcoms Ballerhüpferei bereits auf dem Kasten, ohne dass das Konzept an Reiz verloren hätte: Auch die vorliegende Episode richtet sich mit knallhartem aber ausgereiftem Leveldesign, klassischem Spielaufbau und teils bockfiesen Oberschurken vornehmlich an die Profifraktion. In der blechernen Haut von Bass wird das Epos dank umfangreicherer Move-Palette zwar etwas leichter, der "Mega Man"-Einsatz ist aber nur Könnern zu empfehlen. Technisch gibt sich das Ganze mit kunterbunter Cyber-Optik und treibendem Sound gewohnt ambitioniert. Alles in allem ein weiterer Fall für Fans: Von der motivierenden Jagd auf die 100 CDs abgesehen, bietet nämlich auch der jüngste Spross nichts, was "Mega Man"-Muffel zum Zocken animieren dürfte.

Entwickler: Capcom, Japan
Hersteller: Capcom
www.capcom.com
Preis: ca. 50 Euro
Spieler max. 1
nötige Module 1

GBA
Grafik 68 %
Sound 77 %
75 % Spielspaß

Traditionsreiches Jump'n'Shoot mit zwei spielbaren Helden – wie gehabt knüppelhart, aber fair.

TOCA World Touring Cars



GBA Wackere Tourenwagen-Piloten geben bei jedem Wind und Wetter Gas: Im Regen (rechts) spiegeln sich als grafischer Gag die Wolken in den Pfützen.

Und weiter geht's mit Ubi Softs GBA-Versoftungen diverser Codemasters-Titel. Nach "Colin McRae" sind diesmal die "TOCA World Touring Cars" an der Reihe.
Als Tourenwagen-Pilot klemmt Ihr Euch hinter das Lenkrad von 18 Lizenzkarren und kämpft auf 15 authentischen Pisten um den Sieg. Neben Einzelrennen und Zeittraining wartet die Profi-Karriere: Dafür müsst Ihr erst ein Team von Euren Künsten überzeugen, bevor es in eine der Meisterschaften geht. Je nach Kontinent (Europa, Asien und Nordamerika) tretet Ihr gegen maximal sieben CPU-Konkurrenten an und beginnt das Rennen entweder im Stillstand oder mittels 'fliegendem Start'.
Genug Tiefgang bietet die Flitzerei, dafür macht die biedere Mode-7-Optik wenig her. Mickrige Kurvenanzeiger und eine schwergängige Steuerung sorgen zudem für häufige Ausflüge ins Gras. Für Raser interessant, aber insgesamt unspektakulär. *us*

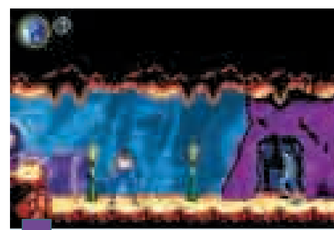
Entwickler: Spellbound, England
Hersteller: Ubi Soft
www.spellboundуk.com
Preis: ca. 45 Euro
Spieler max. 4
nötige Module 4

GBA
Grafik 68 %
Sound 62 %
67 % Spielspaß

Umfangreiche Tourenwagenflitzerei mit schlichter Grafik und kniffliger Fahrzeugkontrolle.

Bruce Lee: Return of the Legend


GBA Drei gegen einen: Kein Problem für Euren Pixel-Bruce.


GBA Bei Schleichstellen zoomt die Kamera zur besseren Orientierung weg.

Nach dem uninspirierten Xbox-Ausflug vermöbelt Bruce Lee nun in "Return of the Legend" auf dem GBA Schurkenhorden. Die Kampfsport-Ikone ist in der Rolle des Hai Feng unterwegs, um seinen heimtückisch gemeuchelten Lehrmeister zu rächen. Dazu marschiert Ihr in 2D-Optik durch in alle Richtungen scrollende Levels und erfreut Euch an einer unterhaltsamen Genremischung: Gelegentlich betätigt Ihr Euch als Plattformhüpfer (die Entwickler Vicarious Visions ließen sich sichtlich von ihren "Crash Bandicoot"-Teilen inspirieren) oder nutzt in kritischen Schleichpassagen nach "Splinter Cell"-Art dunkle Nischen, um unbemerkt zu bleiben. Meist geht's aber darum, mittels einer klugen Buttonbelegung zahlreiche Feinde durch Kicks und Schläge zu entsorgen. Die schicke Grafik und die motivierenden Levelkonstruktionen tun Ihr Übriges, damit der gelungene Actionprügler länger Spaß macht. *us*

Entwickler: Vicarious Visions, USA
Hersteller: Vivendi
www.vvisions.com
Preis: ca. 40 Euro
Spieler max. 1
nötige Module 1

GBA
Grafik 79 %
Sound 68 %
80 % Spielspaß

Prügellastige Action mit Hüpf- und Schleicheinlagen: Sieht gut aus und spielt sich prima.

SECOND HAND

SUCHE

NINTENDO

Suche **F1 2002 Importversion (jp/us)**, zahle gut. Bin auch immer an anderen Importspielen interessiert, Listen oder Angebote erwünscht.
Tel. 030/53014689 (Alex)

XBOX

Suche **Xbox** mit 2 Controllern, Dead or Alive3 und Halo für bis zu 220 Euro, alles 100% in Ordnung.
Tel. 02056/249662 (Peter)

Suche Xbox ohne Spiele, zahle bis 200 Euro.
Tel. 03575/744453

EXOTEN/OLDIES

Für Super Nintendo: Rendering Ranger (jp), Star Ocean (jp), Seiken Densetsu3 (jp), Ogre Battle (us). Für Neo Geo: Pulstar. Bitte nur bei gutem Zustand anbieten.
Tel. 0177/7067360

Kaufe ständig **Oldiekonsolen** (Sega 8-128 Bit, Neo Geo AES/MVS usw.), am liebsten Sammlungen, suche auch diverse Leuchtreklamen.
Tel. 08586/979855 (14-20 Uhr)

Turbo Grafx-Spiele: R-Type1+2, Ninja, Pac-Land, Ninja Spirit, Neutopia. Suche Atari5200-Konsole und Spiele Vanguard, Popeye, Super Cobra, Moon Patrol, Phoenix, Jungle Hunt, Centipede.
Tel. 0231/9862049
(15 Uhr, Hr. Zorembski)

Kaufe ständig Oldiekonsolen und komplette Sammlungen, besonders Sega 8-128 Bit und Neo Geo AES Konsolen/Module, auch Nintendo64. Zahle Höchstpreise.
Tel. 08586/979855

SONSTIGES

Suche laufend **Videospiele & Spielkonsolen** aller Nintendo, Sony und Sega-Systeme und Xbox – auch komplette Sammlungen.
Tel. 0160/97933018

VERKAUFE

NINTENDO

Nintendo64 + Expansion Pak + 1 Controller + Tremor Pak + Lenkrad + 7 Spiele: Turok1+2, Legend of Zelda Majora's Mask, Wave Race, Star Wars Racer, Mission Impossible, Banjo Kazooie, zus. für 180 Euro, einfach anrufen oder mailen.
Tel. 0173/8728366

Nintendo64 + 1 Controller + Super Mario Kart64 + Top Gear Rally + Pokémon Stadium + Super Mario64 + Banjo-Kazooie für 80 Euro. NES + 2 Controller + Kid Icarus + Super Mario Bros. + Tetris + World Cup + Flintstones + Bartman Meets Radioact. Man für 30 Euro.
Tel. 0162/1816461

Verkaufe **Nintendo Gamecube** mit Doshin the Giant und einer Memory Card für 200 Euro.
Tel. 0175/3796042

SEGA

Verkaufe **Sega Dreamcast mit 21 Spielen** (z.B. Metropolis Street Racer, Shenmue, NBA 2K), 17 Demo-CDs, 2 Controller, 2 Rumble Packs und 1 Memory Card für 250 Euro.
Tel. 0160/95162868

PLAYSTATION

PS2 + Controller + 2 Memory Cards (Garantie bis Nov '03), Preis nach Vereinbarung, ca. 150 Euro
Tel. 0160/92807645 (auch SMS)

Verkaufe **Spiele für PSone** 10-20 Euro, z.B. Worms, C-12, King's Field, Hercules, Soviet Strike. NES mit Super Mario1+3, The Battle of Olympus 15 Euro. GBA-Spiel Mario Advance 20 Euro.
Tel. 0178/8325708

Verkaufe Real Bout Fatal Fury 30 Euro, Viewpoint 30 Euro, Samurai Shodown3 30 Euro, The King of Fighters '99 (jp) 30 Euro, guter Zustand.
Tel. 0162/1905729 (ab 18 Uhr)

Verkaufe **PSone** mit Coolboarders3, Tony Hawk's Pro Skater3, Mat Hoffman's Pro BMX usw, 2 Pads und 1 Memory Card, 6 Monate alt, in Top-Zustand für mind. 90 Euro.
Valentin Baumann, Gempengasse 79, 4132 Muttenz (Schweiz),
Tel. +41/788725356

Tony Hawk's Pro Skater4 25 Euro. Conflict Desert Storm 25 Euro, Dragon Ball Z 25 Euro, Metal Gear Solid2 25 Euro, Operation Winback 25 Euro, Star Trek Voyager Elite Force 25 Euro.
Tel. 04281/5453

XBOX

Xbox-Spiele, z.B. Sega GT 2002 und Jet Set Radio Future für 45 Euro, Blinx für 29 Euro, tausche auch.
Tel. 02323/619564

Xbox + Jet Set Radio Future, Sega GT 2002, Halo, Turok Evolution (uk), Blood Omen2 (uk) 250 Euro.
Tel. 0175/4132745

EXOTEN/OLDIES

SNES Tristar-Adapter, Br. of Fire2, Mega-Drive-Spiele Shining Force2, Ph. Star2-4, King's Bounty, Gynoug usw. PSone: Ogre Battle, NES: Zelda1+2, Star Tropics, Solstice usw, Preis nach Gebot (Berlin).
Tel. 0175/6554395

Dreamcast incl. 21 Spiele, 2 Controller, 2 Memory Cards, komplett für 150 Euro zzgl. Porto/Nachn.
Tel. 0201/677413,
Mail: alex-fellmann@freenet.de

Mega Drive + Mega-CD, 1 Scart-Kabel, 2 Kabel, 2 Infrarot-Controller, 5 CD-Spiele, 19 Konsolen-Spiele, nur komplett für VB 300 Euro.
Tel. 0179/2974152 (ab 18 Uhr)

Verkaufe **NES mit 19 Spielen**, z.B. Legend of Zelda1+2, Metal Gear Solid usw. für 120 Euro. Saturn mit 12 Spielen, z.B. Sega Rally, Panzer Dragoon, Story of Thor2, Warcraft2, nur komplett 100 Euro.
Tel. 0179/5704411 (auch SMS)

Final Fantasy Collection Anniversary Box, jp. Version, 3 Farb-CDs (Final Fantasy4-6 + Sammleruhr), sehr selten, in Top-Zustand 380 Euro im Sammlerkarton.
Tel. 0162/7970364,
Mail: housesegen@freenet.de

Verkaufe für CD-i: CD Shoot, Flashback, Kether, Striker Pro, Whack a Bubble für je 30 Euro. Für Neo Geo CD: Samurai Shodown2, Real Mahjong, Savage Reign für je 30 Euro.
Tel./Fax. 030/6258637

Verkaufe Spiele & Zubehör für Mega Drive, Mega CD, 32X, Master System, Game Gear, Saturn, Dreamcast, Super Nintendo, NES, Nintendo64, Playstation, 3DO, Jaguar, CD-i, Neo Geo CD, PC, Platinen, Soundtracks, Laser Disc, Bücher, viele us & jp Sachen.
Tel./Fax. 030/6258637

Verkaufe **Konsolenrarität** aus dem Jahre 1977 in Top-Zustand. Fotos und nähere Infos zum "Programmable TV-Game" mit 6 Spielen und Lightgun anfordern.
Mail: willi.feitsch@utanet.at

SONSTIGES

PS2 + Controller + 2 Memory Cards (noch Garantie bis November '03), Preis nach Vereinbarung (ca. 150 Euro und weniger). Xbox: Timesplitters2 30 Euro. Game Gear + 2 Spiele 30 Euro.
Tel. 0160/92807645 (auch SMS)

Verkaufe für PC Star Trek Bridge Commander (us-Version) 20 Euro, löse meine Video-Games-Heftesammlung auf. Außer Ausgabe 4/92 sind von der 1. bis zur letzten Ausgabe alle Hefte dabei. Preis VB.
Tel. 07152/902520

Nintendo Club-Magazine von 1990-2002, guter Zustand, 1-4 Euro/Stück. Spiele für Sony + Nintendo-Systeme, z.B. Darkened Skye (Gamecube, us), Preise a. Anfrage, Zahlung per Vorkasse.
Tel. 0177/7067360

PRIVATE KLEINANZEIGE FÜR 2,75 EURO

Einfach ausschneiden und einsenden an:

Cybermedia Verlags GmbH
Kleinanzeigen
Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

Bitte veröffentlichen Sie in einer der nächsten MAN!ACs den folgenden Anzeigentext unter der Rubrik

▶ **SUCHE** ☐ NINTENDO ☐ SEGA ☐ PLAYSTATION ☐ XBOX ☐ OLDIES & EXOTEN ☐ SONSTIGES

▶ **VERKAUFE** ☐ NINTENDO ☐ SEGA ☐ PLAYSTATION ☐ XBOX ☐ OLDIES & EXOTEN ☐ SONSTIGES

Private Kleinanzeige: Maximal 5 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich! 2.75 Euro in Briefmarken beilegen.

Name, Vorname ____ Straße, Nr. ____ PLZ, Ort ____

Ort ____ Datum ____ Unterschrift ____

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze und keine indizierte Software verkaufe.

Und Schnitt!

Als erstes möchte ich sagen, dass Euer Heft mit Abstand das beste seiner Art hier in Deutschland ist. Ich hätte da aber trotzdem noch einen Verbesserungsvorschlag. Es würde mich sehr freuen, wenn Ihr die Unterschiede zwischen den US/Japan- und PAL-Fassungen dazu schreiben würdet. Damit meine ich, dass bei jedem PAL-Test auch der dazugehörige Unterschied mit aufgeführt wird, ob z.B. die PAL-Fassung gekürzt ist oder ob es sonst irgendwelche Unterschiede gibt. Ich persönlich besitze alle drei Next-Gen-Konsolen und ich habe mir auch schon diverse Importe aus den USA bestellt. Und ich muss sagen, dass die PAL-Versionen derbe geschnitten sind, obwohl sie hierzulande 'FSK 18' sind. Zu guter Letzt möchte ich sagen, dass ich nicht finde, dass Ihr irgendeine Konsole bevorzugt, wie es oftmals in den Leserbriefen geschrieben wird.

Önder, via E-Mail

Seit der Umstrukturierung (ab MAN!AC 11/02) widmen wir dem Thema PAL-Anpassung eine noch höhere Aufmerksamkeit. So stehen bei jedem Test im Wertungskasten Angaben zu PAL-Balken, Geschwindigkeitsverlust, Lokalisierung (sprich: Sind Texte und Sprache eingedeutscht) und optionalem 60Hz-Modus. Sollten Spiele geschnitten oder anderweitig abgeändert worden sein, gehen wir darauf wie seit Jahren üblich im Fließtext oder Meinungskasten gesondert ein.

Blaues Wunder

Als langjährige und stets zufriedene Leserin Eurer Zeitschrift möchte ich heute die Möglichkeit nutzen, um Rat zu fragen. Kürzlich habe ich "Tekken Tag Tournament" gekauft und mir fiel gleich die seltsame blaue Beschichtung an der Unterseite der Disc auf. Prompt gab es Probleme. Die Konsole fing beim Laden der Daten an zu rumpeln wie der Vibrationsalarm eines Handys. Der Verkäufer erklärte mir nun, dies läge an der Beschichtung, die bereits auf die PS3 abgestimmt sei, und die Konsole müsste sich daran erst gewöhnen. Ich sollte ruhig spielen, das Rumpeln würde von allein verschwinden. Mir kommt es, ehrlich gesagt, ein wenig seltsam vor, dass Sony eine Beschichtung entwickelt, die offensichtliche Probleme verursacht. Vor allem wenn man bedenkt, dass die PS3 erst in der Entwicklungsphase sein dürfte. Die Aussage des Händlers, es würden immer mehr Spiele mit dieser Beschichtung produziert und viele Konsolen würden sie ohne Mucken schlucken, fand ich auch nicht gerade ermutigend. Wie ernst kann ich die Aussage des Händlers nehmen und ist es tatsächlich unbedenklich, meine Konsole an die Beschichtung zu gewöhnen. Ich würde es nämlich nur ungern erleben, dass das Laufwerk dadurch irreparablen Schaden nimmt.

Susanne Gavenis, via E-Mail

Wir können Dich beruhigen: Die blaue Beschichtung der "Tekken Tag Tournament"-Scheibe ist weder Hardware-Schikane seitens Sony noch eine Vorbereitungsmaßnahme für die (noch in weiter Ferne befindliche) PS3. Dass einige PS2-Spiele-Discs auf der Unterseite bläulich schimmern, liegt am Format des Datenträgers. Während DVD-ROMs (u.a. "Tekken 4" und "Gran Turismo 3 A-spec) wie eine übliche Musik-CD leicht silbern schimmern, kommen CD-ROMs in bläulicher Gestalt daher – dadurch lassen sich z.B. Raubkopien schneller entlarven, gleichfarbige CD-Rs sind nunmal nicht so leicht zu beschaffen. Deiner PS2 sollten die blauen CD-ROMs allerdings keine Probleme bereiten. Wir vermuten daher, dass sich unter Umständen der Laser Deiner Konsole verstellt hat. Wende Dich daher am besten an den Sony-Kundendienst (Telefonnummer steht in jedem Spielebooklet oder auf der Service-Karte in der PS2-Betriebsanleitung) oder an einen vertrauenswürdigen und kompetenten Händler Deiner Wahl. Im schlimmsten Fall muss wohl die Leseeinheit ausgetauscht werden.



Spiel-Film

Da ich ein großer Filmfan und ebenso begeisterter Gamer bin, möchte ich hiermit gerne einmal meinen Senf zu diesem Thema abgeben. Meiner Meinung nach stellt es mit der heutigen Konsolengeneration überhaupt Problem dar, das Flair eines Films in ein Videospiel zu verfrachten. Nur scheint es mir, dass die meisten Hersteller dieses von vorneherein falsch angehen. Es reicht längst nicht aus, eine Figur aus einem Film zu steuern, mit der man bekannte Szenen des Blockbusters nachspielen kann! Um das Feeling einer Actionszene aus seinem Lieblingsfilm zu erleben, reicht dem wahren Fan das Original – also der Film selbst – doch völlig aus! Die Hersteller sollten sich viel lieber darauf konzentrieren, mit Hilfe von Sequenzen eigene filmreife Geschichten zu erzählen, die somit auch Filmfans ansprechen ("Final Fantasy", "Metal Gear Solid", "Zone of the Enders"). Wenn unbedingt ein bekanntes Gesicht in einem Spiel mitwirken soll, gibt es da viel interessantere Methoden. Capcom z.B. verfrachten kurzerhand den französichen Schauspieler Jean Reno in ihr "Onimusha 3". Wie ich finde, eine tolle Lösung, da man so trotzdem daran festhält, eine eigene Geschichte zu erzählen, und nicht krampfhaft versucht, einen Film spielbar zu machen.

Louis Cypher, via E-Mail

Prozent-Fuchserei

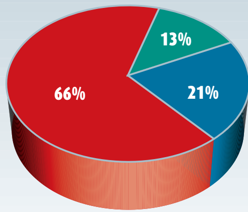
Erstmal ein Lob für Euer wirklich gutes Heft, bleibt bitte bei Euren interessanten Interviews, Reportagen, Hintergrundinformationen etc., denn genau das ist es, was Euer Magazin so besonders macht. Doch jetzt zu ein paar Punkten, die ich gerne Mal ansprechen würde: Ich weiß, diese ständige Wertungsmeckerei nervt Euch, aber jetzt muss ich doch mal die Bewertungen zu "Yager", "Panzer Dragoon Orta" und "Vexx" ansprechen. Wollt Ihr mir ernsthaft weismachen, dass z.B. "Devil May Cry 2" genauso gut ist wie "Yager" und "Panzer Dragoon Orta"? Mir geht's hier ja nicht um ein oder zwei Prozentpunkte, sondern im Vergleich zu allen anderen, mir bekannten Videospiel- und auch Onlinemagazinen habt Ihr durchschnittlich "Yager" und "Panzer Dragoon Orta" je zehn Punkte schlechter bewertet. Hatte da der zuständige Redakteur irgendwie seinen persönlichen Xbox-Hass-Tag? Generell hätte ich ja nicht mal soviel gegen 80% (wobei, mindestens 85% wären wohl angebracht), aber was mich eigentlich stört ist, dass andere Spiele, die qualitativ wirklich mieser sind (z.B. "DMC 2", hat in anderen Magazinen durchschnittlich 70-75% bekommen) im Vergleich viel zu gut wegkommen. Nebenbei bemerkt: Die magere Story von "Yager" so stark zu bewerten (in anderen Tests wurde gerade der Plot gelobt) finde ich etwas hart. Was war das denn bitte für eine Story bei "Metal Gear Solid 2"? Bei "Vexx" hab' ich mich einfach gewundert: Hab' die Demo durchgespielt und fand das Spiel richtig gut. Die Kamera ließ sich problemlos nachjustieren, es waren richtig gute Ideen drin und die Grafik ist ja wohl auch richtig nett. Die Steuerung war ebenfalls gut handhabbar. Was ist an dem Spiel bitte sooo schlecht?
Eine Frage noch: Gibt es, oder wird es die Möglichkeit geben, die "Fable"-Tagebücher irgendwie runterzuladen?

Beryll, via E-Mail

Bitte schreibt an:
Cybermedia Verlags GmbH • MAIL!AC
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
oder digital: leserpost@maniac.de

MAN!AC MEINUNG NR. 5

Jeden Monat fragen wir Euch im Editorial nach Eurer Meinung zu einem aktuellen Thema. Hier erfahrt Ihr, wie die Umfrage ausgegangen ist.



In Ausgabe 03/03 ging es natürlich um die Titelgestaltung der MAN!AC. Wir fragten Euch, ob Euch die "Rayman 3"-Alternative oder das "DOAX"-Cover besser gefällt. Hier das Ergebnis:

- A Das süße "DOAX"-Mädel war eindeutig die bessere Wahl.
- B Das Cover ist nicht so wichtig.
- C "Rayman 3" hätte mir besser gefallen.

Die von Dir angesprochenen Titel in einen Topf zu schmeißen und zu argumentieren, dass das eine Spiel im Vergleich zu wenig bzw. zu viel Prozentpunkte kassiert hat, funktioniert leider nicht. "Panzer Dragoon Orta" und "Yager" sind zwar beides Ballerspiele, verfolgen jedoch individuelle Ansätze. Sprich: In ersterem folgst Du einer festen Route und holst via Zielkreuz die Feinde vom Himmel, in "Yager" dagegen bestimmt man seine Flugrichtung selbst und verfügt so über mehr Bewegungsfreiheit.
Diese beiden Titel dann noch mit einem Action-Horrorspiel ("Devil May Cry 2") und einem Jump'n'Run ("Vexx") zu vergleichen, ist nicht in unserem Sinne. Sei versichert, wir gehen an jeden Test ohne System-Scheuklappen heran, setzen die Spiele in Relation zu anderen ähnlichen Genre-Vertretern und fällen erst nach intensivstem Zocken unser Urteil. Nur mal eine Demo anspielen reicht nunmal nicht für eine kompetente Wertung. Und natürlich fließt auch die Story in unsere Meinung mit ein: Bei "Metal Gear Solid 2" war dies einer der wesentlichsten Minuspunkte.
Die Idee mit den downloadbaren Tagebüchern werden wir aufgreifen – schau einfach regelmäßig auf www.maniac.de vorbei!

UPDATES & ERRATA

UPDATE: Bei den Tests von "Super Monkey Ball 2" und "Spongebob Squarepants: Return of the Flying Dutchman" fehlten im Wertungskasten die USK-Einstufungen. Beide Titel wurden geprüft und für unbedenklich befunden – ergo lautet der USK-Sticker 'Geeignet ohne Altersbeschränkung'.

MEA CULPA: Im Test von Capcoms ausgezeichneten Mech-Simulator "Steel Battalion" hat sich irrtümlich in der Rubrik Highend-Unterstützung der angekreuzte 'Downloads'-Button eingeschlichen. Entgegen dieser Angabe bietet der Titel weder eine Online-Anbindung noch herunterladbare Goodies wie zusätzliche Level oder weitere Hightech-Kampfmaschinen. Internet-Gefechte gibt's erst im zweiten Teil.



Freeloader-Talk

Bei dem Artikel zum Freeloader für den Gamecube schreibt Ihr, dass sich PAL- und US-Speicherstände eine Memory-Card teilen können. Nach eigener Erfahrung ist das aber nicht möglich. Die US-Spiele überschreiben einfach automatisch alle vorhandenen Spielstände. Hinzu kommt, dass man Memory-Cards mit Import-Speicherständen nicht verwalten kann. Ein PAL-Cube erkennt diese nicht als gängiges Zubehör und rät sie (auf PAL) zu formatieren. Durch die fehlende Verwaltungsmöglichkeit wird es schnell unübersichtlich und man sollte die Memory-Cards markieren, um die gewünschten Speicherstände wieder zu finden. Da man einzelne Spielstände nicht löschen kann, müsste man jedes Mal die komplette Card neu auf PAL formatieren und dann wieder mit Import-Games nutzen (die diese dann wieder ins rechte Format bringen). Besonders hinderlich wird dies mit Spielen wie "Baldur's Gate Dark Alliance", das satte 30 Blocks nutzt. Abhilfe schafft hier nur Markierung der Cards und Anschaffung mehrerer großer Speicherkarten.

Kersten Schäfer, via E-Mail

1. PAL/US-Spielstände: Ups, da ist mir ein Fehler unterlaufen – Du hast Recht, das klappt nicht.
2. Verwaltungsproblem: Darüber habe ich mir bei der Recherche schon Gedanken gemacht, aber ich sehe das Problem nicht so kritisch wie Du und dafür habe ich zwei Gründe. Erstens tritt das Problem 'die Memcards vollzumüllen' nur bei Spielern auf, die eine wirklich große Anzahl an Importspielen kaufen und dann den Überblick verlieren – die meisten Savegames brauchen doch nur wenige Blocks. Solche beharrlichen Import-Freaks besorgen sich aber in der Regel sowieso eine Importkonsole, weil sie nicht erst auf den verspäteten PAL-Start und dann auch noch ein halbes Jahr auf den Freeloader warten: Der Zeitfaktor ist der Hauptgrund für einen Import. Das Problem hätten also nur Neueinsteiger, aber die kaufen sich in der Regel nur hin und wieder eine Importperle, ist ja auch nicht ganz einfach. Zweitens lässt sich das Problem durch einfaches Memcard-Management umgehen: Ich speichere z.B. immer auf meine 'Müllkarte' und wenn mir ein Spielstand ans Herz wächst, wandert der Save beim nächsten Zocken auf meine 'Allstar'-Karte (mit der üblichen Save-Funktion des Spiels). Ist die Müllkarte voll, kann ich sie jederzeit ohne schlechtes Gewissen löschen. Der eingebaute Memcard-Manager der meisten Konsolen wird deshalb von mir nur selten benutzt und wie Du Dir vorstellen kannst, hantiere ich jeden Monat mit zig Spielen. Zum Fall von "Baldur's Gate": Je größer die Spielstände, desto leichter ist es doch, den Überblick zu bewahren.

Oliver Ehrle, Freier Journalist

DIREKTER DRAHT

Schreib mal wieder:
Jeden Monat leitet MAN!AC eine Eurer Fragen direkt an Leute weiter, die es wissen müssen – die Hersteller und Entwickler selbst. Falls ihr schon immer eine Rechtfertigung für ein verpatztes Spiel hören, einen Konsolenhersteller nach seinen Zukunftsplänen befragen oder Euch einfach nur mal an der richtigen Stelle beschweren wolltet, dann schickt uns einen Brief oder eine E-Mail unter dem Stichwort "Direkter Draht".



MAN!AC-Leser Robert Reimanns zeichnerischer Beitrag zum Thema Cheaten.

KNOWHOW

Erstklassiges VGA-Bild mit PS2



Tolle Kombination: Mit Boot-CD (links) und Adapter (rechts) macht Ihr alle PS2-Spiele mit dem PC-Monitor kompatibel.



PS2 Der 'VGA-Adaptor' besitzt VGA-, S-Video- & Video-Buchse und läuft entweder im Monitor- oder TV-Modus. Die simultane Darstellung auf beiden Geräten klappt nicht.

Memcard-Tuning

Der 8-MB-Speicher Eurer PS2-Memcard ist Euch zu knapp? Dann erweitert doch auf 40 MB! Dazu stöpselt Ihr einfach den neuen Adapter 'Expansion Memory Card 32 MB' zwischen Memcard und Konsole – fertig! Das nützliche Accessoire aus Fernost kostet bei www.lik-sang.com nur 25 Euro.



Spielstand-Backup

In MAN!AC 02/03 haben wir über den PC-Adapter 'XPXchanger' berichtet, der es erlaubt, Spielstände von alten Game-Boy-Modulen vor dem Batteriewechsel auf Festplatte auszulagern. Dieses praktische Zubehor ist jetzt unter dem neuen Namen 'Net Game Downloader' im Handel und kostet bei www.blaze-gear.com 35 Euro. Obendrein ist das Gerät mit Memcards für PSone und N64 kompatibel.



Knowhow-Themen im Überblick

Von den zahlreichen Monitoradaptern für Konsole haben wir schon oft berichtet, aber lediglich das Zubehör für Segas Dreamcast bringt auf dem PC-Bildschirm ein besseres Bild als das RGB-Kabel am TV. Jetzt haben die Schummelgurus von Blaze eine neue Lösung für die PS2 erdacht, nämlich eine Spiele-kompatible Luxus-Version des Monitoradapters in Sonys Linux-Kit (MAN!AC 03/03): Der 'VGA Adaptor' besteht aus einer Boot-CD sowie einer schwarzen Adapterbox, die Ihr an den Multi-AV-Port der Playstation 2 stöpselt.

Anschluss: Der Adapter besitzt eine 15-polige VGA-Buchse fürs Monitorkabel, zwei 3,5mm-Klinkenbuchsen für Kopfhörer oder Boxen sowie S-Video- und AV-Schnittstelle. Letztere sind nötig, da der Adapter erst nach dem Booten von CD auf den Monitormodus schaltet. Deshalb könnt Ihr Memcard-Manager, DVD- und CD-Player der Konsole weiterhin nur am TV bedienen. Zudem müsst Ihr auf den Einsatz von Mogelsoftware wie 'Action Replay' und 'Xploder' verzichten. Im Gegensatz zum eigenwilligen Monitor-Adapter des Linux-Kit ist der 'VGA-Adaptor' von Blaze mit allen Monitor-Typen kompatibel, welche die Standard-Auflösung von 640x480 Pixel bei 60Hz-Bildwiederholungsfrequenz darstellen können – das sind quasi alle. Sogar manche LCD-Bildschirme funktionieren, aber nicht bei allen Spielen.

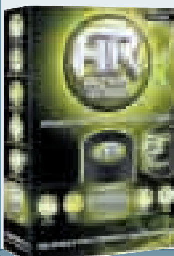
Optimal angepasst: Nach dem Anschalten landet Ihr im deutschen Boot-Menü des 'VGA-Adaptor', hier passt Ihr das Bild mit zwei Optionen an Euren Monitor an. 'Vertikale Skalierung' streckt das Bild in der Höhe, falls Euer Spiel nicht mit Vollbild dargestellt wird. Außerdem könnt Ihr auf 'Progressive Scan'-Modus schalten, dann wird das Bild noch klarer und absolut flimmerfrei. Das klappt aber nicht bei allen Spielen: Die schwarzen Schafe verweigern auch auf allen LCD-Monitoren den Dienst.

VGA-Code: Unabhängig von den oben genannten Einstellungen machen einige Spiele beim Standard-Boot Probleme, derzeit sind es rund 65 Titel wie "Aggressive Inline", "Tony Hawk's Pro Skater 3" und "Gran Turismo 3". Diese Spiele benötigen 16-stellige Boot-Codes, die Ihr mit der eingebauten Spieleliste verwaltet. Die 65 bekannten Titel sind bereits vorgespeichert, neue Codes von www.xploder.net lassen sich auf einer beliebigen Memcard sichern.

Fazit: Der 'VGA-Adaptor' zaubert fantastische Bildqualität auf den PC-Monitor, für die PS2 gibt es zu dem Blaze-Produkt keine ebenbürtige Alternative. Das CD-Wechseln sowie das Auswählen der Codes und Bildmodi bei jedem Start ist zwar etwas umständlich, aber zumutbar. Toll für Linux-Fans: Der 'VGA-Adaptor' macht ganz nebenbei auch das Linux-Kit mit fast allen Monitoren kompatibel. Das praktische Accessoire kostet z.B. bei www.hongkongfun.de 40 Euro. *oe*

Auch die Xbox kann mogeln!

In diesen Tagen bringt Datel für die Xbox die Schummelsoftware 'Action Replay' in den Handel, die Euch im Spiel mit unbegrenzt Leben, Energie und Zeit versorgt. Neben der DVD findet Ihr im Lieferumfang eine 8-MB-Memcard zum Speichern neuer Codes und ein USB-Kabel für den Datenaustausch mit dem Win-PC. Via beiliegender Software (unten-rechts) ladet Ihr aktuelle Codelisten und Spielstände von www.codejunkies.com herunter. Die Online-Talente der Konsole nutzt das 'Action Replay' für 45 Euro nicht.





PSX2 Cooling Fan

Wer seine PS2 dank beengter Platzverhältnisse vor dem frühzeitigen Hitzetod bewahren will, greift zur Lüftungshilfe: Mit schwarzem Kühlrippendesign und Klebestreifen passt der verkleidete Ventilator auch optisch einwandfrei an die Vorderseite Eurer Konsole, um dort leise seinen Dienst zu verrichten. Leider steckt das Zubehör zwecks Stromversorgung im oberen USB-Port und belegt diesen damit dauerhaft – für Lightguns und Lenkräder ist das problematisch.

Hersteller:	May Flash
System:	PS2
Preis:	ca. 15 Euro

Schutz vor Überhitzung: Dank konsolenähnlichem Design unauffälliger und praktischer Zusatzlüfter für die PS2-Frontseite. Allerdings blockiert das Zubehör einen USB-Port.

MAN!AC Wertung ✔✔✔✔✔

Marlin Gamepad

Speed Link probieren's mal wieder mit einem Billig-Pad – und gehen prompt baden. Der Controller liegt zwar einigermaßen gut in Hand, die Ergonomie lässt aber enorm zu wünschen übrig: Die leichtgängigen Analog-Sticks sind mit normal großen Händen nur schwer zu erreichen, die Aktionstasten nerven mit unpräzisen Druckpunkten und das Steuerkreuz mit schwammigem Eindruck. Finger weg!



Hersteller:	Speed Link
System:	PS2
Preis:	ca. 18 Euro

Außer günstig nichts gewesen: PS2-Controller mit schwammigem Steuerkreuz, schlechter Ergonomie und unpräzisen Aktionstasten – investiert besser ins Sony-Original!

MAN!AC Wertung ✔✔✔✔✔

Game Pad

'Small is beautiful' – zumindest bei Xbox-Controllern: In Anlehnung an Microsofts 'S-Controller' fertigen Logic 3 ihr 20 Euro teures 'Game Pad'. Das Zubehör gefällt mit tadelloser Verarbeitung und griffigen Aktionsbuttons. Allerdings liegt das Pad ob zu kurzer Griffstücke etwas wackelig in der Hand. Die analogen Schultertasten sind zu leichtgängig und das Steuerkreuz deutlich zu schwammig.



Anbieter:	Logic 3
System:	Xbox
Preis:	ca. 20 Euro

'S-Controller'-Kopie mit Macken: Verarbeitung und Aktionstasten gefallen, das Handling ist aufgrund der zu kurzen Griffhörner und des schwammigen Steuer-Kreuzes nicht optimal.

MAN!AC Wertung ✔✔✔✔✔

Free Bird

Wer trotz Controller-Stolperschutz auf Nummer Sicher gehen will, besorgt sich eine kabellose Pad-Variante. Mit dem 'Free Bird' gibt's für die Xbox nun eine Luxusausführung: Das funkgesteuerte Accessoire überzeugt mit sehr guter Verarbeitung und tadellosem Handling (dank 'S-Controller'-Form). Im Alltagsgebrauch gefällt die Option, zwischen zwei Frequenzbändern und vier Kanälen zu wählen – kabellose Mehrspieler-Sessions enden somit nicht im Chaos. Einzige Kritikpunkte: Die Analog-Sticks könnten straffer sein und der Preis deutlich niedriger.



Hersteller:	Logic 3
System:	Xbox
Preis:	ca. 50 Euro

Funkgesteuerter Controller, der mit toller Verarbeitung, sehr gutem Handling und kompletter Ausstattung glänzt. Leider teuer und mit etwas leichtgängigen Analog-Sticks versehen.

MAN!AC Wertung ✔✔✔✔✔

ZUBEHÖR

Speedster 3



Fanatecs 'Speedster'-Lenkrad-Serie steht seit Jahren für exzellente Verarbeitung und ausgezeichnetes Fahrgefühl. Ausgestattet mit offizieller Sony-Lizenz (garantiert volle Kompatibilität mit allen Rennspielen) will das 'Speedster 3' in die Fußstapfen der erfolgreichen Vorgänger treten: Das Accessoire befestigt Ihr wahlweise mit einer Klemmschraube am Tisch oder via Schenkelhalter (von den Mad-Catz-Lenkrädern bekannt) auf Eurem Schoß. Natürlich findet Ihr auf der Oberseite des Geräts alle vom Pad gewohnten Aktionstasten sowie ein Steuerkreuz fürs praktische Navigieren durch Menüs. Besondere Aufmerksamkeit hat der 'Tuning'-Button verdient: Hier dürft Ihr insgesamt fünf verschiedene Lenkrad-Features nach Eurem Gusto verändern. Stellt die 'Dead-Zone' (ab wann beginnt der Lenkeinschlag), die 'Sensibilität' (wie stark wirkt sich die Lenkbewegung aus), die 'Tracking Control' (verhindert das Ausbrechen in der Kurve) sowie die Vibration (in vier Abstufungen) ein und belegt drei Tasten via Programmier-Funktion neu. Eine LED-Anzeige informiert Euch dabei über die gewählte Option. Ebenfalls sehr praktisch: Zocker, die auf Pedale verzichten wollen, bremsen oder geben kurzerhand über die beiden Flügelschalter an der Lenkradrückseite Gas. Negativ: Eine Force-Feedback-Unterstützung fehlt.

Hersteller:	Fanatec
System:	Playstation 2
Preis:	ca. 60 Euro

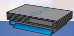
Wer auf Force-Feedback verzichten kann, bekommt mit dem 'Speedster 3' ein tadellos verarbeitetes und mit vielen Ausstattungs-Gimmicks angereichertes Lenkrad.

MAN!AC Wertung ✔✔✔✔✔

ZUBEHÖR-REFERENZEN – JOYPADS

Playstation 2	Xbox	Gamecube
1. Dual Shock 2	**1. XS Pad**	**1. Nintendo-Pad**
Hersteller: Sony	**Hersteller:** Bigben	**Hersteller:** Nintendo
Preis: ca. 30 Euro	**Preis:** ca. 20 Euro	**Preis:** ca. 35 Euro
Fazit: Das Original von Sony ist mit der robusten Bauweise, dem tadellosen Handling und den präzisen Analog-Sticks nicht zu toppen.	**Fazit:** Tadellose 'S-Controller'-Kopie mit hochwertiger Verarbeitung und gutem Handling. Die Analog-Sticks dürften etwas straffer sein.	**Fazit:** Mit perfektem Analog-Stick, einer 'erfühlbaren' Button-Anordnung und tadelloser Ergonomie setzt sich das Original-Pad an die Spitze.
MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔
2. Advanced PS2-Controller	**2. S-Controller**	**2. Wave Bird**
Hersteller: Mad Catz	**Hersteller:** Microsoft	**Hersteller:** Nintendo
Preis: ca. 30 Euro	**Preis:** ca. 40 Euro	**Preis:** ca. 40 Euro
Fazit: gute Handhabung, einwandfreie Verarbeitung und viele Zusatzfunktionen.	**Fazit:** etwas straffere Analog-Sticks als die Bigben-Konkurrenz, jedoch doppelt so teuer.	**Fazit:** wie das Original, nur ohne störendes Kabel; leider auch ohne Rumble-Funktion.
MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔
3. Basic PS2-Controller	**3. Free Bird**	**3. MC Cubicon Pad**
Hersteller: Mad Catz	**Hersteller:** Logic 3	**Hersteller:** Mad Catz
Preis: ca. 25 Euro	**Preis:** ca. 50 Euro	**Preis:** ca. 25 Euro
Fazit: puristisches Pad ohne großartige Zusatzfunktionen zum fairen Preis.	**Fazit:** gute Ergonomie und ohne störendes Kabel; leider sehr hoher Preis.	**Fazit:** für größere Hände geeignet, gute Aktionstasten; Analog-Stick leicht unpräzise.
MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔

LAST RESORT



TENCHU 3: WRATH OF HEAVEN

Alle Charaktere:
Um alle Schattenkrieger des dritten Teils des Ninja-Spektakels freizuschalten, müsst Ihr im Titelbildschirm lediglich folgende Kombination eingeben.

L1 R2 L2 R1 → ← L3 R3

Alle Missionen:
Sämtliche Missionen des Spiels könnt Ihr auch direkt anwählen, um ganz nach Belieben Eure Schleichkünste zu perfektionieren. Begebt Euch in den 'Missions'-Bildschirm und benutzt die unten angegebene Kombination.

L1 R1 L2 R2 → ■ L3 R3

Alle Mission-Layouts:
Ebenfalls im Auswahlbildschirm der Missionen könnt Ihr die 'Mission-Layouts' freischalten. Die Kombination dafür lautet:

R3 L3 R2 L2 R1 L1

Alle Bonus-Level:
Neben den normalen Levels dürft Ihr auch durch exklusive 'Bonus-Stages' tappen. Im Titelbildschirm benutzt Ihr dazu diese Tastenfolge.

L1 ↑ R1 ↓ L2 → R2 ←

Geheimes Level:
Das Level, das Ihr vielleicht aus der Demo zum Spiel kennt, könnt Ihr mit diesen Tasten anwählen. Das Demolevel erreicht Ihr vom Titelbildschirm.

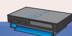
↑ ↓ → ← ✖ ✖ ✖

Energie nachtanken:
Drückt in der Spielpause die nachstehende Tastenfolge, um Eure Energie wieder aufzufüllen.

↑ ↓ → ← ■ ■ ■

Alle Items freischalten:
Haltet im 'Item'-Bildschirm die Tasten R1 & L1 und drückt:

↑ ■ ■ ↓ ■ ■ ← ■ ■ → ■ ■



DEVIL MAY CRY 2

Diesel-Kostüme und Level:
Das schicke Diesel-Kostüm des teuflischen Dante müsst Ihr Euch nicht ehrlich erspielen, Ihr könnt es auch herbeischummeln. Beginnt zu diesem Zweck Dantes erste Mission und sichert das Spiel. Jetzt drückt Ihr auf Eurer PS2 den **Reset** - Knopf und wartet darauf, dass der Schriftzug 'Press Start Button' wieder auftaucht. Sobald Ihr die Schrift seht, führt Ihr folgende Kombination aus.

L3 R3 L1 R1 L2 R2 L3 R3

Habt Ihr soweit alles korrekt eingegeben, ertönt ein Signal. Mit Start kommt Ihr jetzt ins Hauptmenü des Spiels zurück. Wenn Ihr jetzt ein Spiel ladet und im 'Load Game'-Bildschirm die Taste **L1** oder **R1** drückt, könnt Ihr das Dieslkostüm auswählen und Euch zusätzlich in einem Bonuslevel vergnügen. Für Lucia funktioniert übrigens derselbe Trick. Ihr müsst nur mit Lucias erster Mission anfangen und die oben beschriebenen Schritte ausführen.

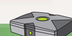
Dantes Diesel-Kostüm pur:
Die Diesel-Kostüme gibt es auch schneller, dafür aber ohne Bonusmission. Drückt einfach im Spielverlauf die angegebenen Tasten.

R1 R1 ▲ ■ R2 R2

Lucias Diesel-Kostüm pur:
Auch Lucias Diesel-Kostüm könnt Ihr ohne Reset-Schnickschnack und Bonus-Brimborium haben. Benutzt im laufenden Spiel diese Tasten:

L1 L1 ▲ ■ L2 L2

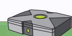
Bonus durch Wechselspiel:
Wenn Ihr Dante spielt und vor dem Ende seines Abenteuers auf die zweite Disc wechselt, könnt Ihr Euch die Levelauswahl, die 'Hard'-Variante und den 'Bloody Palace'-Modus auf einen Schlag freispielen, sobald Ihr mit Dante einmal gewonnen habt.



DEAD TO RIGHTS

Levelauswahl:
Im Hauptmenü mit der Option 'Neues Spiel' müsst Ihr die unten angegebene Tastenabfolge eintippen. Ein Schrei kommentiert die korrekt erfolgte Eingabe. Im 'Press Start'-Bildschirm drückt Ihr nun solange das Digi-Pad nach unten, bis die Option zur Levelauswahl erscheint.

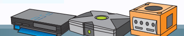
L L R R ↑ ↓ ← →



KUNG FU CHAOS

Alternative Kostüme:
Um ein alternatives Kostüm für einen der Kung-Fu-Fighter zu aktivieren, müsst Ihr den Heroen mit sich selbst schlagen! Wie? Ganz einfach: In der folgenden Liste stehen die Level, in denen einer der anwählbaren Charaktere als Levelboss fungiert. Wenn Ihr also das Level 'Night Of The Living Fog' mit Meister Sho Yu als Spielfigur und mindestens drei Sternen absolviert, könnt Ihr danach ein alternatives Kostüm für Sho Yu aussuchen.

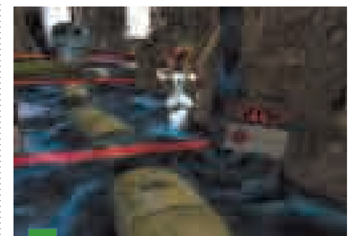
Night Of The Living Fog
Master Sho-Yu
The Good, The Bad, And The Ugly Princess
Ninja Fu Hiya
Enter The Dino
Monkey
Gigantic Crack
Chop & Styx
Legend Of The Drunken Bastards
Xui Tan Sour



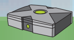
DR. MUTO

Cheaten bis der Arzt kommt:
Acht feine Tricks machen Euch das Doktorenleben gehörig leichter. Gebt die Passwörter einfach im Code-Bildschirm ein und fertig. Die Cheats gelten für alle Fassungen der akademischen Hüpferei. Nur beim 'Unverwundbarkeit'-Cheat müsst Ihr aufpassen: Er schützt Euch nämlich nicht vor dem Tod durch Abstürzen. Ihr dürft die Codes auch kombinieren.

Unverwundbarkeit
NECROSCI
niemals Schaden
CHEATERBOY
geheime Morphs
LOGGLOGG
alle Gadgets
TINKERTOY
völlige Bewegungsfreiheit
BEAMMEUP
FMV-Sequenzen ansehen
HOTTICKET
Super Ende
BUZZOFF
10 Isotope
ISOTOPTV



XB Beschwingt weil unverwundbar hopst Ihr über Fässer und Gewässer.



HERR DER RINGE: DIE ZWEI TÜRME

Neues aus Mittelderde:

In Ausgabe 01/03 veröffentlichten wir die Cheats zur PS2-Fassung der effektreichen Ringkrieg-Inszenierung. Für die Xbox gibt es dieselben Cheats, lediglich die Schreibweise wurde etwas verändert. Um die unten aufgelisteten Schummeleien zu aktivieren, müsst Ihr das Spiel pausieren und die Tasten **L + R** gedrückt halten. Dann gebt Ihr eine der Tastenkombinationen ein und wartet – wenn Ihr das Geräusch eines Schwertstreichs hört, wurde der Cheat erfolgreich aktiviert.

Energie auffüllen
Y ↓ A ↑
Munition auffüllen
A ↓ Y ↑
1.000 Erfahrungspunkte kassieren
A ↓ A ↓ A ↓
Level 2 Skills
B → B →
Level 4 Skills
Y ↑ Y ↑
Level 6 Skills
X ← X ←
Level 8 Skills
A A ↓ ↓

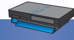
Profitipps:

Genau wie in der PS2-Version funktioniert eine weitere Anzahl von Cheats erst, wenn Ihr das Epos mindestens einmal durchgezockt habt. Vor der Eingabe in den Pausen-Modus wechseln und **L+R** drücken.

Unverwundbarkeit
Y X A B
unendlich Fernwaffen
X B A Y
vernichtende Attacken
X X B B
alle Combo-Upgrades
Y B Y B
kleine Feinde
Y Y A A
Zeitlupe
Y B A X

Taktik gegen Lurtz:

Kampfsau Lurtz könnt Ihr im Schwertkampf leicht besiegen: Sobald Ihr in den Nahkampf geht, attackiert Ihr ihn anfangs nur sporadisch, blockt seine Attacken und wartet bis er müde wird. Jetzt könnt Ihr mit einer Combo-Attacke massive Treffer landen.



STAR WARS: THE CLONE WARS

Die Macht ist auch mit Sony:

Schon in Ausgabe 02/03 brachten wir die Cheats zur 3D-Schlacht auf dem Gamecube. Jetzt zieht die PS2 mit einer sauber geklonten Version des Geballers gleich und bedient sich natürlich denselben Schummeleien, die es auch schon in der Nintendo-Version gibt. Lediglich die Codewörter, die Ihr zum Cheaten eingeben müsst, wurden abgeändert. Aufschluss bringt die folgende Liste:

Multiplayerlevel-Auswahl
JORG SACUL
Campaign Level Auswahl
DOORDONOT
nächsten Level freischalten
THRISNOTRY
Unverwundbarkeit
DARKSIDE
unendlich Zweit- und Spezialwaffen
SUPERLASER
drei Bonusziele der aktuellen Mission als erledigt vermerkt
GIMME
Kampfdroide im 'Academy: Geonosis'-Level freigeschaltet
TRADEFED
Clonetrooper im 'Academy: Geonosis'-Level freigeschaltet
FAKE FETT
Padme Amidala im 'Academy: Geonosis'-Level freigeschaltet
NATALIE
Wookie im 'Academy: Geonosis'-Level freigeschaltet
NERFHERDER
Photographien des Entwicklerteams
JEDICOUNCIL
alle FMV-Sequenzen
12 Parsecs

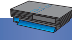


DISNEY SPORTS FUSSBALL

Unendlich Zauberschuhe:

Mit verzauberten Tretern tritt sich das runde Leder gleich viel besser. Vor allem wenn man die Schuhe unbeschränkt oft nutzen darf. Gebt hierfür die folgende Tastenfolge im Titelbildschirm ein. Ein Tonsignal zeigt die korrekte Eingabe des Codes an. Um die Schuhe wieder loszuwerden, einfach nochmal eingeben.

Y Y Y Y Y B A Y



DYNASTY WARRIORS 3: EXTREME LEGENDS

Versteckte Endsequenz:

Um die vertsteckte Endsequenz betrachten zu können, stellt Ihr im 'Opening'-Bildschirm den Cursor auf 'Play'. Dann haltet Ihr **R1** und **L1** gedrückt und betätigt **X**, um die Sequenz zu starten. Um eine weitere Variante vom Finale des Add-Ons zu sehen, haltet Ihr stattdessen die Tasten **R2** und **L2** und betätigt **X**.

Knallbunte Kämpfer:

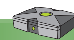
Um die Farbwahl der Heldenkostüme beeinflussen zu können, müsst Ihr das Spiel zunächst mit allen Charakteren im 'Musou'-Modus gelöst haben. Jetzt stellt Ihr den Cursor im Charakter-Bildschirm auf den Heroen Eurer Wahl. Mit **L2** oder **R2** könnt Ihr die Klamotten nach Euren Vorstellungen umfärben.

Spaß im Ladebildschirm:

Um die Wartezeit vor einem Level sinnvoll zu nützen, haben sich die Programmierer Einiges einfallen lassen: Mit der ● - Taste könnt Ihr die Windgeschwindigkeit der Brise, die den Levelnamen verweht, erhöhen; mit ✖ verringern.

Lu Bus Silberkostüm:

Lu Bus fesches Silberoutfit aus "Dynasty Tactics" könnt Ihr auch in diesem Add-On anlegen. Dazu müsst Ihr erst einmal alle sieben 'Musous' mit einem beliebigen Charakter freiräumen. Jetzt ladet Ihr das originale "Dynasty Warriors 3"-Savegame. Setzt den Schwierigkeitsgrad auf 'Very Hard', stellt Euch auf die Seite von Dong Zhuo und wählt den 'Freien Modus' auf 'Chi Bi' mit einem beliebigen Charakter (außer Lu Bu) aus. Als Gegner erwarten Euch jetzt ein silbern kostümierter Lu Bu und Diao Chan. Nach Eurem Sieg habt Ihr eine spezielle 'Chi Bi'-Stage, ein neues Musikstück und Lu Bus Silberklamotten freigeschaltet. Mit **L2** oder **R2** wählt Ihr die spezielle 'Chi Bi'-Stage aus, den grauen Lu Bu mit gehaltenem **L2** oder **R2** -Button, sowie einer Pfeiltaste. Sobald Ihr die Stage mit dem silbernen Lu Bu gelöst habt, könnt Ihr das Kostüm auch im regulären Spielablauf mit **L2** oder **R2** auswählen.



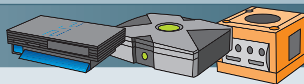
NHL FEVER 2003

Cheats mit Profil:

Im aktuellen Football-Simulator von Microsoft könnt Ihr unzählige Mannschaften in ihren originalen Aufstellungen bestimmter Jahrgänge übernehmen. Dazu müsst Ihr ein Mannschaftsprofil erstellen und es mit einem der unten aufgelisteten Namen betiteln. Achtet bei Eurer Schreibweise auf Groß- und Kleinbuchstaben. Benutzt als erstes den Mastercode.

Mastercode
Overtime
1989 49iger
Empire
1985 Bears
Sausage
1998 Broncos
Milehigh
1964 Browns
Bigrun
1977 Cowboys
Thehat
1993 Cowboys
Lonestar
1972 Dolphins
Perfect
1967 Packers
Cheese
1996 Packers
Green
1983 Raiders
Outlaws
1978 Steelers
Curtain
Chromides Team
Regulate
Commandos Team
Camo
Cows Team
Milk
Creampuffs Team
Cakewalk
Crocs Team
Crykie
Da Rulahs Team
Tut
Eruption Team
Lava
Firemen Team
BigBack
Hackers Team
Axemen
King Cobras Team
Venom
Mimes Team
Robes
Pansies Teams
Viola

NFL 2K3



100 Prozent Spitzensport:
Der perfekte Sportler wäre im richtigen Leben sicher eine berechenbare, langweilige Angelegenheit. In Segas "NFL 2K3" könnt Ihr Euch aber Supersportler zusammenzimmern, die Eurer Manschaft mit absoluter Sicherheit zum Sieg verhelfen. Welche Werte Ihr wie verändern müsst, um einen für seine Position perfekt balancierten Spieler zu erschaffen, entnehmt Ihr der folgenden Liste. Die Werte gelten für alle drei Systeme. Damit der Trick funktioniert, müsst Ihr übrigens die 'Fatigue'-Funktion deaktivieren.

Cornerback oder Free Safety
Speed: 99
Agility: 99
Upper Body Strength: 23
Lower Body Strentgh: 22
Tackle: 99
Coverage: 99
Pursuit: 99
Intelligence: 0

Inside Line Backer oder Outside Line Backer
Speed: 99
Agility: 0
Upper Body Strength: 76
Lower Body Strentgh: 70
Tackle: 99
Coverage: 99
Pass Rush: 99
Pursuit: 99
Intelligence: 0

Linemen
Power WR Setting
Speed: 99
Agility: 0
Break Tackle: 0
Catch: 99
Run Route: 99
Run Blocking: 44
Pass Blocking: 0
Stamina: 0

Kicker oder Punter
Accuracy: 99
Power: 99
Intelligence:0

Quarterback
Power QB Setting
Speed: 99
Agility: 99
Pass Accuracy: 99
Pass Read Coverage: 99
Break Tackle: 5
Hold On To Ball: 68
Composure: 0
Intelligence: 70

Running Back
Speed: 100
Agility: 100
Break Tackle: 100
Power Moves: 100
Finesse Moves: 99
Catch: 100
Run Block: 53
Pass Block: 53
Intelligence: 12

Powerschlag:
Drückt auf Gamecube und Xbox gleichzeitig die Schultertasten, auf der PS2 **L1** + **R1** , um Eure Gegner effektiv aus dem Weg zu schubsen.

MAN!AC Faxabruf

Ausgewählte Komplettlösungen bieten wir im Faxabruf (1,86 €/Min) an. Wie Ihr Faxabruf-Dokumente empfangt, erklärt die Anleitung Eures Faxgeräts.

Aggressive Inline (1 Seite)	0190/829076201
Blood Omen (8 Seiten)	0190/829076202
Drakan (8 Seiten)	0190/829076211
Final Fantasy 10 (2 Seiten)	0190/829076203
Gran Turismo Concept (2 Seiten)	0190/829076212
Lost Kingdoms (2 Seiten)	0190/829076215
Munch's Oddysee (6 Seiten)	0190/829076204
Pikmin (2 Seiten)	0190/829076205
Ratchet & Clank	0190/829076218
Shenmue (5 Seiten)	0190/829076206
Soul Reaver (4 Seiten)	0190/829076207
Spiderman (2 Seiten)	0190/829076208
Splinter Cell	0190/829076219
Super Mario Sunshine (6 Seiten)	0190/829076216
Tekken 4 (2 Seiten)	0190/829076217
Turok Evolution (2 Seiten)	0190/829076213
Virtua Fighter 4 (7 Seiten)	0190/829076209
V-Rally 3 (2 Seiten)	0190/829076210

SPONGEBOB SQUAREPANTS

Levelauswahl:
Im Pausen-Modus haltet Ihr die folgenden Tasten und wählt mit **L1** und **Select** Euer Wunschlevel aus.

L1 + R2 + ■ + ●

WHIRL TOUR

Alle Charaktere und Level:
So weichgespült und kindlich "Whirl Tour" auf unsere Tester auch wirken mag – die schiere Länge der Cheats dürfte selbst manchen Profi überfordern. Die folgende Prachtversion einer Tastenkombination schaltet alle Charaktere und Level frei.

▲ ■ ● ▲ ↓ → ↑ ← L1 L1 → → ↓ ↑ R1 ● ← ■ ■ ↓

Alle Bonus-Level:
Die speziellen Bonuslevel schaltet Ihr mit diesem nicht ganz so langen Cheat frei.

↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → ■ ● ▲

Alle Race-Level:
Die 'Race'-Level werden erst nach Eingabe dieser Tastenkombo oder mühsamem Freispielen zugänglich.

■ ▲ ● ■ L1 ● R1 ▲ L1 ● R1 ■

Alle Default-Level:
Wenn Ihr nur die Standardlevel freischalten wollt, solltet Ihr Euch dieses Codes bedienen.

■ ■ ■ ● ▲ L1 ← ▲ L1

PLAYSTATION 2 – GAMEBUSTER CODES

RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC

Wirkung	Code
Master Code	0E3C7DF2 1853E59E
	EE8D96E2 BCBA0372
unendlich Energie	F182D0A2 BCA99B4B
immer 5 Geezer gerettet	0182D7EE BCA99B83
	F182D7EE BCA99B88
Weitwinkelmodus	DEAAC51E FA499B83
Bonusspiele:	
immer 40:0 beim Racket-Jump	DEAAC52A FA499B83
	01758866 BCA99B83
	D1758866 BCA99B86
	D1758862 BCA99B83
immer 99 Treffer beim Crush	F15EFF66 BCA99BE6
kein Nachladen beim Razoff Circus	F1794ABE BCA99B89
unendlich Energie beim Sentinel	C1504E36 BCA99BFB
unendlich Versuche beim Commando	F10BB350 BCA99B86

STAR WARS: CLONE WARS

Wirkung	Code
Master Code	0E3C7DF2 1853E59E
	EE900452 BCA99C80
Jedi Akademie :	
Wookie freigeschaltet	DEAB74F6 BCA9B583
Unverwundbarkeit	DEAB67AA BCA99B84
unendlich Waffen	DEAB67AA BCA99B84
alle Multiplayer Levels offen	DEAB74F6 BCA99B92
Campaign Missionen:	
The Rescue Begins	DEA9003A BCA99B84
alle 3 Bonusziele	DEAB757E BCAC9B8A
Infiltration Of The Arena	DEAB7506 BCA99B84
alle 3 Bonusziele	DEAB7502 BCAC9B8A
The Battle Of Geonosis	DEAB750A BCA99B84
alle 3 Bonusziele	DEAB7516 BCAC9B8A
The Evacuation Of Rhen Var	DEAB751E BCA99B84
alle 3 Bonusziele	DEAB751A BCAC9B8A
Scrap Yard Pursuit	DEAB7522 BCA99B84
alle 3 Bonusziele	DEAB752E BCAC9B8A
Ambush Among The Wreckage	DEAB7536 BCA99B84
alle 3 Bonusziele	DEAB7532 BCAC9B8A
The Conquest Of Raxus Prime	DEAB753A BCA99B84
alle 3 Bonusziele	DEAB75C6 BCAC9B8A
Anakin's Escape	DEAB75CE BCA99B84
alle 3 Bonusziele	DEAB75CA BCAC9B8A
New Alliances	DEAB75D2 BCA99B84
alle 3 Bonusziele	DEAB75DE BCAC9B8A
The Liberation Of Kashyyyk	DEAB75E6 BCA99B84
alle 3 Bonusziele	DEAB75E2 BCAC9B8A
Eye Of The Storm	DEAB75EA BCA99B6A
alle 3 Bonusziele	DEAB75F6 BCAC9B8A
Lost Legacy	DEAB74FE BCA99B84
alle 3 Bonusziele	DEAB74FA BCAC9B8A
Desperate Gambit	DEAB7482 BCA99B84
alle 3 Bonusziele	DEAB748E BCAC9B8A
Assault On Thule	DEAB7496 BCA99B84
alle 3 Bonusziele	DEAB7492 BCAC9B8A
Dark Side Rising	DEAB749A BCA99B84
alle 3 Bonusziele	DEAB74A6 BCAC9B8A
Fate Of The Republic	DEAB74AE BCA99B84
alle 3 Bonusziele	DEAB74AA BCAC9B8A
Videosequenzen:	
Geonosis Intro	DEAB757E BCAA9B83
Rhen Var Intro	DEAB751A BCAA9B83
Raxus Prime Intro	DEAB752E BCAA9B83
Kashyyyk Moon Intro	CEAB75D4 BCA99B84
Return To Rhen Var	CEAB75F0 BCA99B84
Thule Moon Intro	CEAB7488 BCA99B84
Thule Finale	CEAB74B6 BCA99B84

DARK ANGEL

Wirkung	Code
Master Code	0E3C7DF2 1853E59E
	EEA3509A BCE441AA
unendlich Rage	CE8D633A BCA99D3B
Heiltöpfe	DE88FCFE F8AA1A83
	DE88FCFA 682A9D23
	DE88FC86 682A9D27

Wenn am Kiosk der Kampf um's neue Heft beginnt...

...dann habt Ihr mit dem MAN!AC-ABO drei fette Trümpfe in der Hand:



- ▶▶ FREI HAUS IM BRIEFKASTEN
- ▶ KEINE VERSANDKOSTEN
- ▶▶ 15% GESPART

Mit 34 Euro bist du dabei: Wer MAN!AC im Abo bezieht bekommt sein Heft frei haus jeden Monat in den Briefkasten und spart dabei 15% im Gegensatz zum Einzelpreis.

NACHBESTELLEN & SPAREN!



Nachbestelladresse:

Cybermedia GmbH
Bestell-Service
Wallbergstr. 10
86415 Mering

Pro Heft 3,30 Euro inkl. Versandkosten

ICH BESTELLE DIE ANGEKREUZTEN Hefte! Den Gesamtbetrag lege ich in BAR oder BRIEFMARKEN (6x 55 Cent) bei.

Name, Vorname

Straße, Nummer

PLZ, Wohnort

Datum, Unterschrift

SCHICKT MIR DIESE AUSGABEN:

○ 7/96	○ 9/96	○ 9/97	○ 10/97	○ 10/98	○ 2/00	○ 3/00	○ 4/00	○ 7/00	○ 8/00
○ 9/00	○ 10/00	○ 11/00	○ 12/00	○ 3/01	○ 4/01	○ 5/01	○ 6/01	○ 7/01	○ 8/01
○ 9/01	○ 10/01	○ 11/01	○ 12/01	○ 1/02	○ 2/02	○ 3/02	○ 5/02	○ 6/02	○ 7/02
○ 8/02	○ 9/02	○ 10/02	○ 11/02	○ 12/02	○ 1/03	○ 2/03	○ 3/03	○ 4/03	

PRO HEFT 3,30 EURO BAR ODER IN BRIEFMARKEN (6 X 55 CENT)

ABO COUPON

Aboservice:

pan-adress
MAN!AC Abo
Postfach 1410
82143 Planegg

☎ 089/85709227
www.maniac.de

JA Ich abonniere MAN!AC für zunächst 12 Ausgaben (ein Jahr) zum Vorzugspreis von 34 Euro (Ausland zzgl. Versandkosten). Kündige ich mein Abo nicht bis sechs Wochen vor Ablauf, verlängert es sich um ein weiteres Jahr.
Als Kündigung reicht ein formloses Schreiben an pan-adress, MAN!AC-Abo, Postfach 1410, 82143 Planegg.

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen ☐ gegen Rechnung ☐ bequem per Bankeinzug

Name, Vorname

Straße, Nummer

PLZ, Wohnort

Datum, 1. Unterschrift

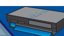
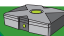
2. Unterschrift (Kenntnisnahme der Widerrufgarantie)

Kreditinstitut

BLZ

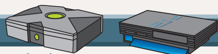
Konto-Nummer

Widerrufgarantie: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 14 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung beginnt, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an pan-adress, MAN!AC Aboservice, Postfach1410, 82143 Planegg.


Playstation 2

Xbox

Teil 1 und 2 dieser Komplettlösung könnt Ihr unter 0190/829076219 per Faxabruf (1,86 €/Min) anfordern.

Tom Clancy's Splinter Cell



PLAYER'S GUIDE – TEIL 3

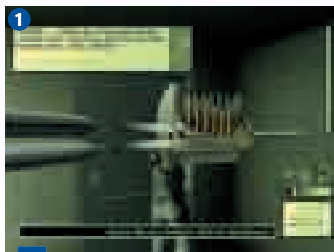
Der Terror gibt nicht auf: Nachdem wir Euch in MAN!AC 02/03 und MAN!AC 03/03 bereits heimlich durch alle Missionen von Ubi Softs Agentenkracher gelotst haben, muss der bärbeißige Spion Fisher nun schon wieder ran. PS2-Besitzer werden nämlich nicht bloß mit einer tollen Konvertierung von "Splinter Cell" versorgt, sondern kriegen auch die brandneue 'Kernkraftwerk'-Mission. Zudem dürfen Schleich-Anhäger dieser Tage über Microsofts Online-Service den ebenfalls bisher unveröffentlichten 'Kola Cell'-Level runterladen. Wir zeigen Euch, wie Ihr bei den genannten Einsätzen eine gute Geheimdienst-Figur abgebt. *tk/os*

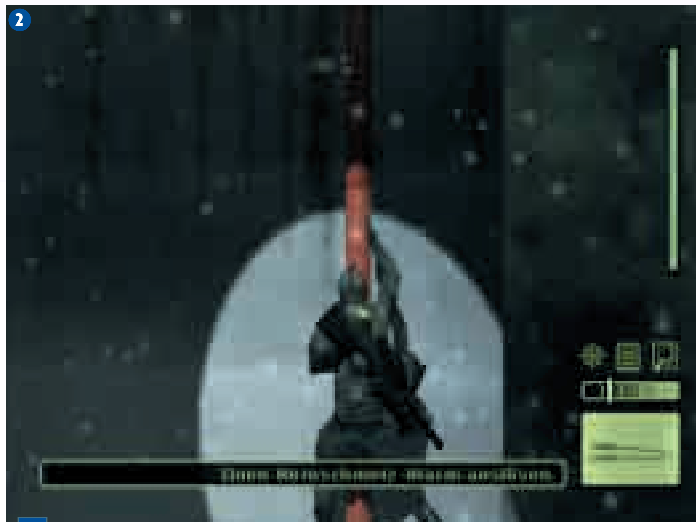
Die PS2-exklusive Mission:
Kernkraftwerk

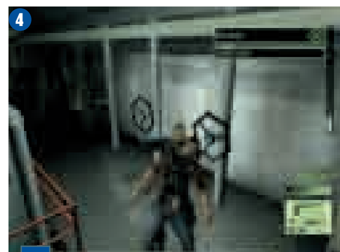
Eure Ausrüstung

Vorrat	Gegenstand
1	SC-20K (60 Schuss)
1	SC-Pistole (40 Schuss)
1	Haftkamera
3	Ablenkungssystem
4	Ringflächengeschoss
3	Taser
1	Einwegdietrich
1	Dietrich
1	Flexible Optik
1	Kamera-Störsystem

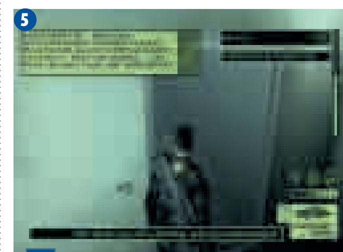
Die Wachen im Start-Gebäude lockt Ihr gleich nach oben und stellt sie dann einzeln kalt – versteckt wie gewohnt sofort sämtliche Leichen. Via flexibler Optik beobachtet Ihr sodann den patrouillierenden Kerl vor der Tür. Ist auch er ausgeschaltet, geht's in den Komplex vor Euch, wo ein weiterer Gegner wartet. Nun knackt Ihr die Tür 1 und klettert an dem Rohr direkt vor Euch nach oben. Jetzt muss Sam den Suchscheinwerfern 2 ausweichen. Nachdem Ihr durch den schmalen Schacht gekrochen seid, warten zwei weitere Bösewichte samt Überwachungskamera auf Euch. Jetzt nur noch die linke Tür im Gang mit dem Dietrich knacken und nach unten steigen – der erste Speicherpunkt ist erreicht. Sobald der Lift stoppt, steigt Ihr ab. Nun wartet ein Gang mit Kamera, Zivilisten und Wachen auf Euch – seid also wachsam. Am Ende des Korridors klettert Ihr dann wieder unter den Gitterboden. Nach der Kriecherei steigt Ihr vorsichtig die rechten Stufen hoch und wartet auf den Mann mit dem Zugangscode. Ein kurzes Verhör später ist der Kerl Geschichte. Nachdem Ihr den folgenden Gang überstanden und die Kamera vor der gesicherten Türe kaputt gemacht habt, erreicht Sam den Reaktorraum. Dort werden zuerst die Kameras zerstört sowie der Mechaniker ausgeknockt – jetzt könnt Ihr in aller Ruhe die vier Computer aktivieren. Durch das große Tor vor dem Reaktorraum bzw. vorbei an der Selbstschussanlage 3 gelangt Ihr zum gesuchten Mechaniker 4, der in einer Ecke der großen Halle lungert – verhören und ausknocken ist angesagt. Sodann klettert Herr Fisher durch den Schacht am anderen Ende genannter Halle, um die Geschütztürme zu umgehen. Wer gemein sein will, manipuliert an einem der automatischen Bleispucker herum und entledigt sich so der beiden anrückenden Wachmänner. Aber egal: Nachdem Ihr auch an der letzten Todesmaschine vorbei seid, folgt ein Raum mit zwei bewaffneten Terrorbrüdern, die Ihr via Nachtsicht ausknipst. Ein Zimmer weiter verhört Sam den Techniker


PS2 Immer mit viel Gefühl: Der Dietrich will geduldig eingesetzt werden.


PS2 So wird das nichts! Postiert Sam an einer sicheren Stelle und merkt Euch dann die genauen Wege der Suchscheinwerfer – sonst werdet Ihr durchlöchert.


PS2 Danke für den Speicherstick: Der Mechaniker leistet keinen Widerstand.


PS2 Nur wer schnell ist, überlebt: Am Ende dieses Ganges steht die erste Selbstschussanlage. Wartet kurz ab und rollt Euch dann schnell in den Raum rechts.


PS2 Schau doch mal im Opset nach: Diesen Code bekommt Ihr gratis.


PS2 Nur keine Hektik: Wer blind ans Rohr hüpft, stürzt in den Schacht.


XB Via Wärmesicht-Gerät entdeckt Ihr fiese Laserschranken.


XB Benutzt Euren Störsender, um die Überwachungskamera auszuschalten. Achtet dabei auf die begrenzte Signalsendedauer!

und benutzt seinen Computer. Anschließend erledigt Ihr die Wachen in dem langen Gang. Der Code für die nächste Sicherheitstür 5 wird Euch von der netten Kollegin übertragen. Jetzt braucht Ihr Euch bloß noch an dem Rohr 6 hinabzulassen, die letzten zwei Wächter töten und durch die hintere Tür zum Zug flüchten.

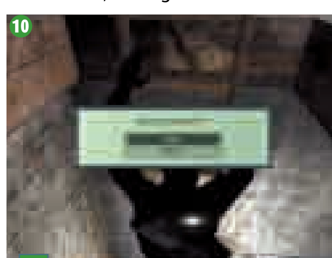
Xbox Live Download-Mission:
Kola Cell

Eure Ausrüstung

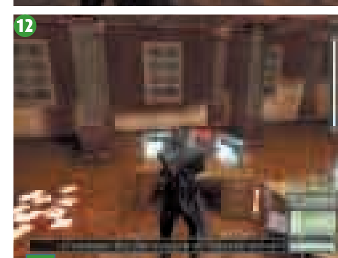
Vorrat	Gegenstand
1	SC-20K (60 Schuss)
1	SC-Pistole (40 Schuss)
2	Rauchgranate
4	Haftkamera
2	Ablenkungssystem
3	Ringflächengeschoss
2	Taser
1	Kamera-Störsystem
1	Dietrich
1	Flexible Optik

Im Startraum schlüpft Ihr durch den (mit Nachtsicht leicht zu erkennenden) Schacht. Nach der Kriechpassage hört Sam der Wache beim Funken zu – überwältigt den Mann. Hinter dem folgenden Vorhang versteckt sich eine Laserschranke, die Ihr per aktivierter Wärmesicht überspringt. Wer diese Schranke doch berührt, muss sich einen Weg durch die Lüftungsschächte suchen. Ansonsten geht's gleich ab nach links: Der Raum beim Retina-Scanner ist voller Laserfallen 7 und Ihr müsst leider die Konsole aktivieren, um heil wieder rauszukommen. Mit etwas Sprunggeschick respektive Klettereinlagen am Steg ist das alles aber halb so schlimm. Löst Ihr doch den Alarm aus, stürmen drei Wachen den Raum, die nur mit viel Mühe zu bezwingen sind – also Vorsicht! Nach dieser Nervenprobe geht's über die Laser und am Ende des Gangs die Treppe rauf: Die Türe lässt sich leicht per Dietrich knacken. Beim Betreten des folgenden Gangs belauscht Ihr die Konversation zweier Terroristen und versteckt Euch fix auf der linken Seite im Dunkeln. Wenn die Patrouille vorbei ist, setzt Sam seinen Weg am Ende des Gangs fort. Wer schon immer den coolen Spagatsprung nutzen wollte, bekommt am Ende des Treppenabgangs Gelegenheit dazu: Die Wache erledigt Ihr dann einfach im Fallen. Im Anschluss an die Kraxelei über einige Kisten erreicht Ihr die nächste Tür: Gegenüber dem Eingang versteckt Sam sich im Schatten, klettert auf die Kisten und erledigt von oben die beiden Wachposten. Wenig später wird eine Kamera 8 ausgeschaltet und danach über die Laserschranke auf der linken Seite gehüpft – willkommen im Server-Raum! Hier benutzt Ihr den Computer und freut Euch über den erreichten Speicherpunkt. Nun stürmen drei fiese Gegner herein, die Ihr unbedingt umgehen solltet – ergo flüchtet Ihr lieber über die Treppen. Zurück im Gang stört Sam abermals die Kamera. Sobald Ihr den folgenden Raum betretet, gibt's frohe Kunde vom Hauptquartier: Alekseevich befindet sich in Eurer Nähe und Ihr braucht seine Äuglein für den Netzhaut-Scanner. Dann mal schnell weiter: Gegenüber den Kisten gelangt Sam in einen Schacht, an dessen Ende Ihr via Wärmebild Euer Opfer entdeckt. Nun springt Ihr leise in seinen Rücken respektive packt Alekseevich 9 . Anschließend führt Ihr ihn durch den Gang (dabei immer brav im Schatten bleiben) und weiter ins Untergeschoss. Dort herrscht zwar Dunkelheit, aber gemeine Wachmänner mit Taschenlampen fahnden nach Euch. Habt Ihr auch die umgangen, wird Alekseevich an den Retina-Scanner gedrückt und niedergeschlagen – am Ende der Leiter wartet endlich der zweite Speicherpunkt 10 auf Euch. Durch die Doppeltüre gelangt Euer Superspion in den Ballsaal, wo Ihr sachte am rechten Balkon entlang lauft 11 und Masse und Nikolai belauscht. Sobald letzterer auf Streife geht, macht Ihr ihn mit einem Betäubungsgeschoss unschädlich. Nun schleicht Sam sich an Masse ran und zwingt ihn, den PC 12 zu benutzen. Die alsdann herein stürmenden Wachen ballert Ihr in der Folge ebenso über den Haufen wie Fiesling Masse – vor dem Ballsaal kann Sam nun durch die linke Türe flüchten. Zwischen Euch und dem Missionsende liegen jetzt nur noch drei simple Wachposten.


XB Überraschung! Durch einen Lüftungsschacht gelangt Ihr unbemerkt in den Rücken von Alekseevich – schleift den Schurken zum Retina-Scanner.


XB Fast geschafft: Erleichterung am zweiten Speicherpunkt.




XB Im Ballsaal schnappt Ihr Masse, um an die PC-Daten zu kommen.

Tenchu Wrath of Heaven

Playstation 2

Erbitterte Ninja-Fehden im alten Japan: Unsere Lösung verrät Euch alle wichtigen Aufgaben der drei Helden und zeigt anhand der Karten den optimalen Pfad zum Obermotz. Dabei halten wir uns jeweils an das erste Layout jedes Levels, in den beiden Varianten befinden sich Fundorte und Gegner an anderer Stelle – aber dann kennt Ihr Euch bereits aus!

PLAYER'S GUIDE – TEIL 1

Echigoyas Anwesen

Rikimaru

Klettert auf die Schutzmauer 1 und folgt ihr zu den Wachen im offenen Haus 2. Die erste erledigt Ihr hinterrücks und die beiden Kollegen im Duell. Schnappt Euch den Schlüssel, klettert wieder auf die Mauer und überrascht die Wache vor der Höhle 3. Öffnet das Tor mit dem Schlüssel, folgt dem Gang in den zweiten Hof und bekämpft unterwegs die Samurais. Klettert aufs Dach 4 und hüpft zum Hauptgebäude 5. Links über dem Eingang führt ein Schacht ins Haus, klettert rein und folgt den Gängen durch drei Stockwerke in den Keller. Besiegt dort den Frauenhändler samt seiner Bodyguards: Vorsicht, das Betteln des Verbrechers ist nur eine feige Finte – er greift an!



Ayame

Wie mit Rikimaru schleicht Ihr Euch ins Hauptgebäude, der Frauenhändler erwartet Euch am selben Platz, allerdings ohne Wachen. Eilt anschließend zurück ins Erdgeschoss und überrascht seinen Komplizen.

Tesshu

Der Karatemann braucht keinen Schlüssel, um in die Höhle zu gelangen: Lauft zum Haupthaus 5 und betretet es durch die Vordertür. Sucht Echigoya, vermöbelt ihn und öffnet mit seinem Schlüssel die Tür in den Keller. Sprintet in den finalen Raum.

Lord Gohdas Burg

Rikimaru

Spionage im eigenen Lager, deshalb dürft Ihr die Wachen nicht verletzen. Beobachtet sie und schleicht Euch hinter ihrem Rücken vorbei. Hüpft in die untere Etage 6, sprintet durchs Schlafzimmer 7 zu Hamada 8 und schnappt Euch seinen Schlüssel. Nehmt den Ausgang im hinteren Teil des Zimmers und eilt dann über die westliche Treppe 9 in den ersten Stock – die Ninjas dürft Ihr aufmischen. Die Treppe im Nordwesten führt Euch zu Eurem Verbündeten Matsunoshin 10.

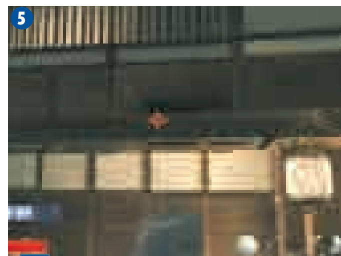


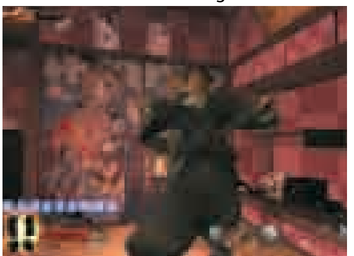
Ayame

Massig Ninjas und gelenkige Mädels bewachen die Burg. Überrascht sie einzeln, sonst habt Ihr keine Chance. Nehmt denselben Weg wie mit Rikimaru, im letzten Raum erwartet Euch ein Samurai: Weicht seinem Schwertstoß mit dem Sprung aus und verpasst ihm eine Combo!

Tesshu

Der Faustkämpfer startet in der Mitte des Levels 11, schleicht an den zahlreichen Wachen vorbei oder überwältigt sie, um Rikumaru im letzten Raum 10 zum Duell zu fordern. Rikumaru schleudert Pfeile und ist ein exzellenter Blocker: Achtet auf seine Bewegungen und greift erst an, wenn er seine Deckung öffnet.





PS2 Schwer zu erkennen: Durch die geheime Öffnung über dem Eingang (links) kriecht Ihr in das Haus des Verbrechers – bestraft ihn für seine Schandtaten (rechts).



Limestone-Mine

Rikimaru und Ayame

Folgt den Gängen zum Shichishito-Schwert, wir haben den Weg auf der Karte rot markiert. Achtet dabei auf die schwarz gefärbten Abgründe, ein unachtsamer Schritt und Ihr startet wieder ganz am Anfang! In der Wasserarena ⓬ stellt sich Onikage zum Duell: Haltet ihn mit dem Schwert auf Distanz, dann macht er keine Probleme.

Tesshu

Auch Tesshu folgt dem roten Pfad, er muss allerdings in der Zelle ⓭ den Schlüssel mitnehmen. Am Ende der Mine wartet kein Endgegner, Tesshu verschwindet durch den Ausgang hinter der Arena ⓬ .

Das Dorf Ronin

Rikimaru

Das Dorf besteht aus drei Abschnitten, die durch Gänge (⓮ und ⓯) verbunden sind. Ihr könnt entweder unbehelligt über die Dächer hüpfen und direkt zum Ausgang ⓰ sprinten, oder Euch in den vielen Gassen und Hinterhöfen umkucken – Ihr findet massig Extras!

Ayame

Ayame nimmt denselben Weg wie Rikimaru, eilt aber im dritten Abschnitt zum roten Haus ⓱ und bekämpft den vermeintlichen Rikimaru.

Tesshu

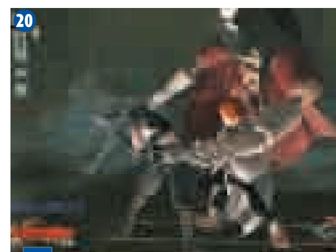
Diesmal schleicht Ihr den umgekehrten Weg, Ihr startet am Tor ⓰ , eilt zum roten Haus ⓱ und dann in den ersten Abschnitt. Im Dorfhof bekämpft Ihr Sakyo ⓲ und seinen Doppelgänger. Blockt die Attacken der beiden Schwertkämpfer und setzt dann schnell eine Combo an. Bleibt immer auf dem Boden, sonst springt Ihr direkt in die geschwungene Klinge: Beide Kampfexperten treffen Euch ohne Probleme in der Luft. Nach den kniffligen Duellen folgt Tesshus Abspann.



Burg Amagai

Rikimaru

Rettet die Prinzessin im dritten Stock der Amagai-Burg: Dazu müsst Ihr nicht nur zahlreichen Holzrobotern in den Rücken springen, sondern auch Speeren, Falltüren und Minen ausweichen. Ihr entdeckt auch zwei Schwenktüren ⓳ , die sich jeweils nur von einer Seite öffnen: Lehnt Euch mit R1 dagegen. Prägt Euch auch die Türen für den Rückweg ein. Beim Kampf gegen den Puppenspieler weicht Ihr flink den Wirbelattacken aus und greift an, wenn der Bösewicht ⓴ ausruht.



PS2 Schneller Vorstoß: Achtet auf die langen Arme des Puppenspielers.

Ayame

Das Ninjamädel flüchtet aus der Burg, nimmt also den umgekehrten Weg. Erst bekämpft Ihr den Puppenspieler ⓴ , dann habt Ihr 20 Minuten für die Flucht. Hüpft zwei Etagen nach unten und nehmt die Schwenktüren ㉑, im Keller trefft Ihr auf Okinage ㉒: Ihr könnt ihn bekämpfen oder Rikimaru überlassen. Beim Duell blockt Ihr seine Kicks, dann startet Ihr die Gegenattacke – Ihr müsst schnell sein, sonst packt er Euch am Kragen!

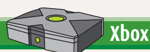
Die Ninjas machen Euch den Garaus? Mehr Hilfe erwartet Euch in der nächsten Ausgabe! *oe*







Dead or Alive


Xbox

Xtreme Beach Volleyball

PLAYER'S GUIDE

Wer unbeschwert im Sand herumtollen will, ist mit Tecmos Urlaubssportspiel gut bedient. Allerdings steckt harte Arbeit dahinter, jeder Schönheit das gewünschte Outfit auf den Leib zu schneidern...

Wissen ist Macht

Damit Ihr nicht sinnlos Geld verpulvert, findet Ihr in den Tabellen jeden käuflichen Gegenstand und die Reaktionen darauf (eine Erklärung der Symbole gibt's im Kasten auf der nächsten Seite). Bevor Ihr überhaupt daran denkt, Geschenke zu verteilen, solltet Ihr Euch mit der Laune der Empfängerin vertraut machen: Die seht Ihr am Charakterporträt, das auf dem Inselbildschirm zu finden ist – unsere Übersicht auf der dritten Seite macht das Erkennen leichter. Herrscht bei der anvisierten Lady gute Laune, gibt's zudem noch zwei weitere Laune-Stufen, die Ihr aber erst feststellen könnt, wenn Ihr sie auf dem Strand antrefft: Steigen vom Porträt eine oder gar zwei Musiknoten auf, hat sie Euch besonders lieb. Dann klappt's nicht nur mit der gewünschten Partnerschaft, in diesem Fall bringt Ihr auch weniger populäre Geschenke an die Frau.

MODEARTIKEL

Gegenstand	Preis	Ayane	Christie	Helena	Hitomi	Kasumi	Leifang	Lisa	Tina
Analog Wristwatch	27.500								
Black Bangle	1.500		+						
Black Framed Glasses	10.000	-		-	-	-	-	-	-
Black Polka-Dot Sandals	15.000								
Black Sneakers	20.000		+						
Black Wristwatch	27.500		+						
Blue Bangle	1.500								+
Blue Checked Visor	4.500				+				
Blue Hibiscus	100				+				+
Blue Sandals	15.000								+
Blue Sneakers	20.000								+
Blue Sunglasses	4.000								+
Blue Visor	4.500								+
Blue Wristwatch	20.000								+
Bronze Framed Glasses	4.000								
Brown Casquette	5.000								
Brown Framed Glasses	4.000								
Brown Sneakers	20.000								
Butterfly Hair Clip (Blue)	10.000	+							+
Butterfly Hair Clip (Cyan)	10.000	+			+				
Butterfly Hair Clip (Green)	10.000	+							
Butterfly Hair Clip (Red)	10.000							+	
Butterfly Hair Clip (Yellow)	10.000						+		
Camouflage Sneakers	20.000		+	-					
Checked Ribbon Straw	5.000								
Checked Sneakers	20.000								
Clear Framed Sunglasses	4.000								
Common Sunglasses	4.000								
Common Sunglasses (Blue)	4.000								+
Common Sunglasses (Green)	4.000								
Cotton Visor (Blue)	4.500				+				+
Cotton Visor (Pink)	4.500					+			
Dark Blue Sunglasses	4.000								
Denim Casquette	5.000								
Fashionable Cap	5.000								
Floral Hat	5.000					+			
Flower Sandals (Pink)	15.000					+			
Flower Sandals (Violet)	15.000	+							
Flower Sandals (White)	15.000			+					
Flower Sandals (Yellow)	15.000						+		
Goggle Sunglasses (Black)	4.000		+						
Goggle Sunglasses (Blue)	4.000		+						+
Goggle Sunglasses (Yellow)	4.000						+		
Gold Framed Sunglasses	4.000								
Gold Ribbon	1.000								
Grapes Hair Clip	10.000								
Gray Ribbon Straw	5.000								
Green High Heels	15.000								
Green Sneakers	20.000								
Hearts Printed Visor	4.500						+		
Hearts Sneakers	20.000					+			
Hexagon Sunglasses (Blue)	4.000								+
Hexagon Sunglasses (Pink)	4.000					+			
Hexagon Sunglasses (Red)	4.000							+	
Large Sized Sunglasses	4.000								
Leopard Print Sneakers	25.000					-			+
Low Profile Cap (Black)	5.000		+						
Low Profile Cap (Pink)	5.000					+			
Low Profile Cap (Yellow)	5.000						+		
Marble Bangle	1.500								
Navy Ribbon	1.000	+	-						

MODEARTIKEL

Gegenstand	Preis	Ayane	Christie	Helena	Hitomi	Kasumi	Leifang	Lisa	Tina
Navy Wristband	1.500	+							
Orange Plumeria	100								
Orange Rose	300								
Orange Sunglasses	4.000								
Orange Sneakers	20.000								
Oval Glasses	4.000								
Oval Sunglasses (Black)	4.000		+						
Oval Sunglasses (Brown)	4.000								
Pink Bangle	1.500					+			
Pink Baseball Cap	5.000					+			
Pink Canvas Sneakers	20.000					+			
Pink Framed Glasses	4.000					+			
Pink Hibiscus	100					+			
Pink Plumeria	100					+			
Pink Ribbon	1.000		-			+			
Pink Rose	300					+			
Pink Sunglasses	4.000					+			
Pink Visor	4.500					+			
Pink Wristband	1.500					+			
Plastic Sunglasses (Blue)	4.000								+
Plastic Sunglasses (Red)	4.000							+	
Purple Anemone	100	+							
Purple Ribbon	1.000	+	-						
Purple Rose	300	+							
Purple Sunglasses	4.000	+							
Red Anemone	100							+	
Red Bangle	1.500							+	
Red Checked Visor	4.500							+	
Red Hibiscus	100							+	
Red High Heels	15.000							+	
Red Leather Sneakers	25.000							+	
Red Polka-Dot Sandals	15.000		-					+	
Red Sneakers	20.000							+	
Red Visor	4.500							+	
Ribbon Bracelet (Blue)	1.500								+
Ribbon Bracelet (Orange)	1.500								
Ribbon Bracelet (Pink)	1.500					+			
Ribbon Bracelet (Purple)	1.500	+							
Ribbon Bracelet (Red)	1.500							+	
Ribbon Bracelet (Sky Blue)	1.500				+				
Ribbon Bracelet (White)	1.500			+					
Ribbon Bracelet (Yellow)	1.500						+		
Rimless Glasses	4.000								
Rimless Sunglasses (Blue)	4.000								+
Rimless Sunglasses (Yellow)	4.000						+		
Showy Sunglasses	4.000								
Silver Framed Glasses	4.000								
Silver Framed Sunglasses	4.000								
Sky Blue High Heels	15.000				+				
Sky Blue Visor	4.500				+				
Sports Sunglasses (Blue)	5.000				+				
Sports Sunglasses (White)	5.000			+					
Sports Sunglasses (Yellow)	5.000						+		
Straw Hat	5.000								
Sunflower Hair Clip	10.000								
Swimming Goggles	5.000								
Titanium Sunglasses (Blue)	5.000								+

XB Auch beim Pool-Menü dürft Ihr mit den Kameraeinstellungen spielen.

Präsente mit Pfiff

Die Stimmung eines Mädels lässt sich leichter beeinflussen, wenn es nicht Eure aktuelle Partnerin ist: Dann könnt Ihr nämlich auch während der drei Tagesphasen Geschenke verteilen und nicht nur abends im Hotel. Speziell bei der Badeanzug-Überreichung solltet Ihr eine einfache Faustregel beherzigen: Je teurer und freizügiger der Fummel ist, desto eher schmeißt ihn die Beschenkte in den Müll – Ihre Stimmung sinkt selbst bei Annahme wieder auf den Tiefpunkt. Eine sichere Erfolgsgarantie gibt's leider nicht, deshalb solltet Ihr viel Geduld mitbringen, wenn Ihr z.B. Kasumi im superknappen Venus-Outfit erleben wollt. *us*

Legende
Was bedeuten die Tabellensymbole?

Die Namen der Gegenstände und der Mädels sind natürlich ebenso selbsterklärend wie die Preise. In der 'Wer?'-Spalte bei den Badeanzügen erfahrt Ihr, welche Sportlerin den betreffenden Textilfummel kaufen kann – alle anderen kommen nur über Beschenkung in den Besitz.
Die Reaktion, wenn Ihr jemandem ein Präsent überreicht habt, seht Ihr anhand der Symbole: Die Empfängerin liebt es (++), mag es (+), steht ihm neutral gegenüber (keine Markierung), mag es nicht (-) oder verabscheut es (--).

MODEARTIKEL

Gegenstand	Preis	Ayane	Christie	Helena	Hitomi	Kasumi	Leifang	Lisa	Tina
Titanium Sunglasses (Brown)	5.000								
Titanium Sunglasses (Orange)	5.000								
Tortoise Sunglasses	4.000								
Unknown Pink Flowers	200					+			
Unknown Red Flowers	200							+	
Unknown White Flowers	200			+					
Unknown Yellow Flowers	200						+		
Washed Denim Casquette	5.000								
Western Straw Hat	7.500								+
White And Blue Cap	5.000			+					+
White Anemone	100			+					
White Canvas Sneakers	20.000			+					
White Framed Sunglasses	4.000			+					
White Hat	5.000			+					
White Hibiscus	100			+					
White High Heels	15.000			+					
White Leather Sneakers	25.000			+					
White Plumeria	100			+					
White Ribbon	1.000		-	+					
White Ribbon Straw	5.000			+					
White Wristband	1.500			+					
Wristband (Leopard)	1.500					-			+
Wristband (Panther)	1.500					-			+
Yellow And Green Cap	5.000						+		
Yellow Anemone	100						+		
Yellow Plumeria	100						+		
Yellow Ribbon Straw	5.000								
Yellow Rose	300						+		
Yellow Sandals	15.000						+		
Yellow Visor	4.500						+		

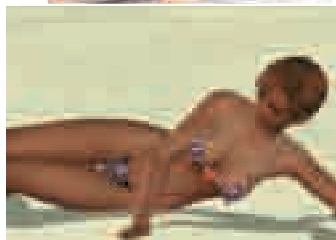
ZUBEHÖR

Gegenstand	Preis	Ayane	Christie	Helena	Hitomi	Kasumi	Leifang	Lisa	Tina
Amethyst	30.000	+	--		++				
Aquamarine	30.000		--		+				
Army Knives	8.500	-	++	-	--	-	--	-	-
Aromapot	2.800	--					++		
Balloons	2.000	-	--	--		++		-	
Black Compact	2.500	+	+						
Black Fan	3.000		+	-		--	++		-
Blancmange	5.000		--	++					-
Blue Conch	2.000	--	--	++	+			-	+
Blue Fan	3.000			-		--	++		+
Blue Guitar	16.000	--	++		-	--	-		+
Blue Origami	2.500	-	--		-	++	--	-	+
Blue Volleyball	5.000								+
British Bread	700		++			-			
Brown Guitar	16.000	--	++		-	--	-		
Cactus	1.000	-					--	++	
Camouflage Ball (Blue)	5.000			-					
Camouflage Ball (Green)	5.000			-					
Camouflage Ball (White)	5.000			-					
Candles	4.000			++	-		++	-	--
Checked Cushion	3.000	-	--			++		--	
Cherry Pie	5.000		--					++	-
Chinese Dessert	5.000		--				++		-
Clover Brooch	4.000		--			++			
Collar	3.500	-	-	++	--	+	--	-	-
Colorful Volleyball	5.000								
Crab	1.000	-		--		--			++
Crystal Ball	10.000	--	-	-	-	++	-	--	-
Cute Cushion	3.000	-	--			++		--	
Diamond	30.000		--				++		
Dolphin Brooch	4.000	-	--	++					
Dolphin Clock	7.000	-	--	++					
Dolphin Sea World Ticket	2.000	-	--	++					
Doughnuts	700		-			+		++	++
Emerald	30.000		--		++				
Fan	3.000	--				++			
Flower Brooch	4.000		--					++	
Fluorescent Orange Ball	5.000								
Fountain Pen	1.800	-					-	++	--
French Bread	700			++		-			
Frying Pan	2.000	--	-	-	++		-		--
Garnet	30.000		--	++				+	
Gold Compact	2.500	+							
Gold Revolver	8.000	-	++	--	-	-	-	-	++
Grape Juice	600	++	-						-
Green Murex	1.500	--	--	++	--			-	-
Green Soap	1.500	+							
Green Volleyball	5.000								
Guitar (Blue/Red)	16.000	--	++		-	--	-	+	+

ZUBEHÖR

Gegenstand	Preis	Ayane	Christie	Helena	Hitomi	Kasumi	Leifang	Lisa	Tina
Guitar (Brown/White)	16.000	--	++	+	-	--	-		
Hand Glass	2.000	+							
Heart Brooch	4.000		--	-	++				-
Hourglass	2.500	-	-		++				--
Jewel Brooch	4.000		--				-		++
Knife	7.000	-	++	-	--	-	--	-	-
Kunais	10.000	++		--	-		--	-	
Lavender	750	+	-					++	
Leather Steering Wheel	15.000	-	++	-	--	--	-		+
Leopard Print Ball	5.000					-			+
Light Green Volleyball	5.000								
Lily	650	-	-					++	
Lobster	1.000	-		--		--			++
Marrons Glaces	5.000	++	--						-
Meat Bun	700			-		+	++	-	
Microwave Oven	6.000	--	-	-	++		-		--
Milk	600		-		++				
Mineral Water	600			+					
Music Box	3.000		--		++				
Nail Polish (Black)	5.000		+						
Nail Polish (Blue)	5.000				+				+
Nail Polish (Green)	5.000								
Nail Polish (Pink)	5.000					+			
Nail Polish (Purple)	5.000	+							
Nail Polish (Red)	5.000							+	
Nail Polish (White)	5.000			+					
Nail Polish (Yellow)	5.000						+		
Nail Polish Remover	5.000								
Nunchaku	12.500			--		-	++	-	-
Opal	30.000	+	--		+	+	+	+	+
Orange Guitar	16.000	--	++		-	--	-		
Orange Juice	600		-				++		-
Orange Origami	2.500	-	--		-	++	--	-	-
Orange Volleyball	5.000								
Panda Doll	8.000		--				++	-	-
Pearl	30.000			+					
Pen And Ink	2.000	-		++			--		-
Perfume	3.000			++		--			
Peridot	30.000	++	--						
Pineapple	900					-		++	
Pink Feather Fan	2.000	-	--	-		+	++	--	
Pink Murex	2.000	--	--	++	-			-	-
Pistol	8.000	-	++	--	-	-	-	-	++
Pistol (Black)	8.000	-	++	--	-	-	-	-	++
Polka-Dot Volleyball	5.000		-					+	
Prototype Xbox	24.800	-	-	-	--	-	-		++
Purple Conch	1.500	-	--	++				-	-
Purple Origami	2.500	-			-	++	--	-	-
Purple Volleyball	5.000	+							
Recipe „Sanuki Udon"	10.000	--	-	-	++	-		+	--
Recipe „Sashimi"	10.000	--	-	-	++	-		+	--
Recipe „Shabu-Shabu"	10.000	--	-	-	++	-		+	--
Recipe „Sukiyaki"	10.000	--	-	-	++	-		+	--
Recipe „Sushi"	10.000	--	-	-	++	-		+	--
Recipe „Tempura"	10.000	--	-	-	++	-		+	--
Recipe „Yakisoba"	10.000	--	-	-	++	-		+	--
Recipe „Yakitori"	10.000	--	-	-	++	-		+	--
Red Fan	3.000			-		--	++	+	-
Red Volleyball	5.000							+	
Ruby	30.000		--					++	
Sachertorte	5.000		--		++				-
Salad	600							+	
Sapphire	30.000		--						
Scholarly Book „Anti-Gravity"	20.000	-	+		-	--	-	++	--
Scholarly Book „Clone"	20.000	-	+		-	--	-	++	--
Scholarly Book „Cyborg"	20.000	-	+		-	--	-	++	--
Scholarly Book „Time Machine"	20.000	-	+		-	--	-	++	--
Scholarly Book „Warp"	20.000	-	+		-	--	-	++	--
Shell Brooch	4.000	-	--	++					
Shurikens	10.000	++		--	-		--	-	
Silver Compact	2.500	+							
Silver Revolver	8.000	-	++		-	-	-	-	++
Silver Set	16.000	--	-		++		-	-	-
Sky Blue Feather Fan	2.000	-	--	-	+		++	--	
Sky Blue Shell	1.500	--	--	++	+			-	-
Sports Drink	600								+
Star Brooch	4.000		--				++		
Stars And Stripes Ball	5.000		-					+	+
Strawberries	700				+	+			
Strawberry Juice	600		-			++			-
Strawberry Millefeuille	5.000	--	-			++			-
Sub-Machine Gun	8.000	-	++	--	-	-	-	-	++
Sunblock Lotion	1.000	--		--					
Suntan Lotion	1.000	++	--		-	-			

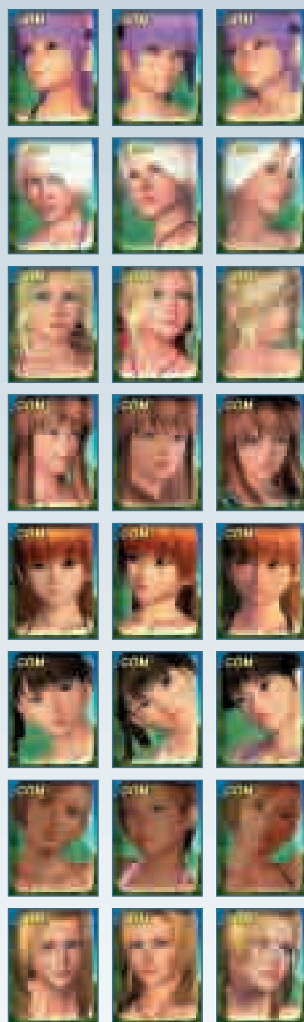




XB Das minimalistische 'Venus'-Outfit ist mit einer Million am teuersten.

Stimmungsbarometer

Positiv | Neutral | Negativ



ZUBEHÖR

Gegenstand	Preis	Ayane	Christie	Helena	Hitomi	Kasumi	Leifang	Lisa	Tina
Swallowtail Brooch	4.000	--	-	-	-	++	-	--	-
Tarot Cards	3.000		--				++	-	-
Teddy Bear (Brown)	8.000		--			+	++	-	-
Teddy Bear (Pink)	8.000		++		-	--			
Tomato	500		++		-	--			
Tomato Juice	5.000		--				+		
Topaz	30.000		++		+				++
Turquoise	30.000	-	-	-		--		-	++
Ukelele	4.000		+					-	-
Union Jack Ball	5.000		+					++	
Vegetable Juice	600				-				
White Conch	1.300	--	--	++				-	-
White Guitar	16.000	--	++	+	-	--	-		
White Origami	2.500	-	--	+	-	++	-	-	-
White Shell	1.300	--	--	++				-	-
White Soap	1.500	+		+					
White Volleyball	5.000			+					
Wood Steering Wheel	15.000	-	++	-	--	--	-		+
Yellow And Blue Ball	5.000						+		+
Yellow Compact	2.500	+					+		
Yellow Feather Fan	2.000	-	--	--			++	--	
Yellow Murex	1.300	--	--	++	-		+	-	-
Yellow Shell	2.000	--	--	++			+	-	-
Yellow Volleyball	5.000						+		
Zack's Autograph	10.000	--	--	--	--	--	--	--	--
Zack's Figure	10.000	--	--	--	--	--	--	--	--
Zebra Print Ball	5.000					-			+

BADEANZÜGE

Badeanzug	Preis	Wer?	Ayane	Christie	Helena	Hitomi	Kasumi	Leifang	Lisa	Tina
Acacia	550.000	Kasumi	-	--	--	-			--	--
Acapulco	50.000	Helena	--	-		--	-	--	-	-
Adonis	270.000	Helena								
Agate	220.000	Christie								
Ainsel	370.000	Ayane			-	--	--		-	-
Albatross	30.000	Leifang				+				+
Albireo	175.000	Tina					+			
Alcyone	370.000	Tina	--	-	--	-	--	--	-	
Aldebaran	120.000	Tina								
Alexandrite	40.000	Christie								
Algol	500.000	Tina	--	--	--	--	--	--	--	
Altair	10.000	Tina			+					
Amaryllis	10.000	Kasumi		+						
Amaterasu	245.000	Lisa								
Amber	330.000	Christie	-			-	-	-	-	
Amethyst	90.000	Christie				-	-	-	-	-
Andromeda	85.000	Hitomi		+						
Angel's Wing	550.000	Helena	-	--		--	--	--	-	-
Antares	500.000	Tina	--	--	--	--	--	--		
Aphrodite	70.000	Lisa			+					
Apollo	500.000	Tina	--	-	--	--	--	--	--	
Apsaras	125.000	Ayane			+					
Aquamarine	40.000	Christie								
Aquarius	30.000	Hitomi		-						
Arcturus	225.000	Tina								
Ariel	80.000	Ayane								
Aries	5.000	Hitomi					+			
Arneb	500.000	Tina	--	-	--	--	--	--	--	
Astarte	600.000	Lisa	--	--	--	--	--	--		--
Asterope	50.000	Tina					+			
Athene	20.000	Lisa								
Atlas	500.000	Tina	--	--	--	--	--	--	--	
Aurora	70.000	Lisa								
Azurite	500.000	Christie	-		-	--	--	-	-	
Banshee	30.000	Ayane								
Begonia	310.000	Kasumi			-			-		-
Bellatrix	370.000	Tina	--		--	--	--	--	-	
Bellona	10.000	Lisa					-			+
Betelgeuse	280.000	Tina								
Black Pearl	500.000	Christie	-		-	--	--	-	-	
Black Velvet	50.000	Helena		+						
Bloodstone	375.000	Christie	-		-	--	--	-	-	
Bloody Mary	40.000	Helena							+	
Blue Lagoon	20.000	Helena								+
Blue Moon	50.000	Helena					+			
Bluebird	50.000	Leifang				+				
Bougainvillea	220.000	Kasumi								
Brigit	10.000	Lisa								
Bush Warbler	45.000	Leifang								
Cafe De Paris	550.000	Helena	--	-		--	--	--		-
Cait Sith	5.000	Ayane								
Calliope	20.000	Lisa								+

BADEANZÜGE

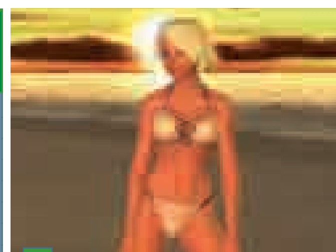
Badeanzug	Preis	Wer?	Ayane	Christie	Helena	Hitomi	Kasumi	Leifang	Lisa	Tina
Camellia	10.000	Kasumi							+	
Canary	5.000	Leifang								
Cancer	370.000	Hitomi	-	--	--		-	-		
Capella	10.000	Tina					-			
Capricorn	20.000	Hitomi			+					
Cardea	20.000	Lisa						+		
Cardinal	45.000	Leifang					+			
Carina	30.000	Hitomi								
Carnation	12.000	Kasumi								
Carnation (skirt)	100.000	Kasumi			+					
Carnelian	170.000	Christie					+			
Castor	25.000	Tina								
Cat's Eye	125.000	Christie								
Cattleya	550.000	Kasumi	-	--	--	-		-	--	--
Celaeno	10.000	Tina					+			
Centaurus	50.000	Hitomi		+	-					
Cepheus	220.000	Hitomi		-	-			-		
Chameleon	50.000	Hitomi		+	-					
Chamomile	220.000	Kasumi								
Chara	10.000	Tina		+						
Cherry Blossom	50.000	Kasumi		-						-
Chi-Chi	40.000	Helena								
Citrine	220.000	Christie						+		
Clover	12.000	Kasumi								
Clover (skirt)	100.000	Kasumi		-						
Colt	275.000	Hitomi					-			
Comet	220.000	Hitomi		-	-		+		-	-
Condor	125.000	Leifang								
Condor (skirt)	500.000	Leifang								
Corona	85.000	Hitomi								
Cosmos	45.000	Kasumi								
Cuckoo	30.000	Leifang				+				
Cybele	375.000	Lisa	--	--	--	--	--	--		--
Cyclamen	10.000	Kasumi								
Cygnus	85.000	Hitomi					+			
Czarine	500.000	Helena	--	-		--	--	--	-	-
Dahlia	50.000	Kasumi		-						-
Daiquiri	40.000	Helena								
Daisy	10.000	Kasumi			+					
Dandelion	50.000	Kasumi		-				+		-
Demeter	70.000	Lisa								
Dheneb	225.000	Tina					+			
Diana	170.000	Lisa			-	-	-			
Dike	170.000	Lisa			-	-	-			+
Dolphin	20.000	Hitomi								
Drac	270.000	Ayane								
Draco	20.000	Hitomi								
Dryas	10.000	Ayane								
Eagle	30.000	Hitomi							+	
Echo	550.000	Ayane		--	--	-		-	--	--
Eirene	600.000	Lisa	--	--	--	--	--	--		-
Elf	125.000	Ayane								
Emerald	125.000	Christie								
Emu	250.000	Leifang	--	-	--	--	--		--	--
Eos	90.000	Lisa					+			
Epona	10.000	Lisa								
Eridanus	50.000	Hitomi		+	-					
Falcon	30.000	Leifang			+					
Fay	30.000	Ayane		+						
Flamingo	170.000	Leifang		--	--		+		-	--
Flora	245.000	Lisa								
Fluorite	170.000	Christie								
Flying Fish	85.000	Hitomi								
Fomalhaut	370.000	Tina	--	-	--	--	--	--	-	
Fox	275.000	Hitomi								
Freesia	50.000	Kasumi		-						-
Freya	45.000	Lisa								
Frigg	20.000	Lisa								
Gaia	600.000	Lisa	--	--	--	--	--	--		--
Galaxy	125.000	Hitomi								
Garnet	40.000	Christie							+	
Gemini	20.000	Hitomi					+			
Gerbera	370.000	Kasumi	-	-	--	-		-	--	--
Gimlet	500.000	Helena		-		--	--	--	-	-
Gin&Tonic	50.000	Helena								
Giraffe	275.000	Hitomi					-			
Gnome	50.000	Ayane		+						
Goldcrest	5.000	Leifang					+			
Golden Girl	50.000	Helena								
Goose	170.000	Leifang	+	--	--				-	--
Gruagach	270.000	Ayane								
Habana Beach	30.000	Helena								
Hawk	125.000	Leifang		+						
Hawk (skirt)	500.000	Leifang								

BADEANZÜGE

Badeanzug	Preis	Wer?	Ayane	Christie	Helena	Hitomi	Kasumi	Leifang	Lisa	Tina
Hela	600.000	Lisa	--	--	--	-	--	--		--
Heliodor	40.000	Christie								
Heron	170.000	Leifang		--	--	+			-	--
Hestia	20.000	Lisa								
Hummingbird	170.000	Leifang		--	--					--
Hyacinth	5.000	Kasumi								+
Hydra	50.000	Hitomi		+	-					
Hydrangea	20.000	Kasumi								
Ibis	10.000	Leifang		-			+			
Incarose	40.000	Christie					+			
Indigo	12.000	Kasumi								+
Indigo (skirt)	100.000	Kasumi		-						+
Iolite	275.000	Christie			-	--	--	-	-	
Iris	45.000	Kasumi		+						
Ishtar	10.000	Lisa					-			+
Izanami	245.000	Lisa				+				
Jade	375.000	Christie	-		-	--	--	-	-	
Jasper	500.000	Christie	-		-	--	--	-	-	
Jet	330.000	Christie	-			-	-	-	-	
Jono	10.000	Lisa			+					
Kali	375.000	Lisa	--	--	--	--	--	--		--
Kikimora	5.000	Ayane		+						
Kir Royal	30.000	Helena								
Kiwi	50.000	Leifang								
Lamina	5.000	Ayane				+				
Lapis Lazuli	90.000	Christie	-			-	-	-		
Leo	30.000	Hitomi								
Lepus	170.000	Hitomi					+			
Leto	90.000	Lisa		+						
Libra	70.000	Hitomi	+							
Lilac	550.000	Kasumi	-	--	--			-	--	--
Lilith	90.000	Lisa								
Lily	5.000	Kasumi			+					
Little Bear	220.000	Hitomi		-					-	-
Little Princess	270.000	Helena	+							
Luna	45.000	Lisa								
Lynx	20.000	Hitomi						+		
Lyra	30.000	Hitomi	+							
Mach	600.000	Lisa	--	--	--	--	--	--		--
Maia	50.000	Tina					+		+	
Mai-Tai	20.000	Helena	+							
Manhatten	350.000	Helena							+	
Marguerite	20.000	Kasumi								
Maridah	125.000	Ayane					+			
Marigold	45.000	Kasumi								
Marlin	30.000	Hitomi								
Martini	550.000	Helena	--			--	--	--	-	-
Meliae	80.000	Ayane								
Merope	50.000	Tina								
Merrow	65.000	Ayane		+						+
Meteor	85.000	Hitomi								
Milky Way	370.000	Hitomi	-	--	--			-	-	
Minerva	90.000	Lisa								
Mint Frappe	350.000	Helena				+				+
Mira	120.000	Tina								
Mizar	50.000	Tina								
Moonstone	170.000	Christie			+					
Morgan	270.000	Ayane								
Morning Glory	45.000	Kasumi				+				
Moscow Mule	30.000	Helena								
Naias	10.000	Ayane				+				
Nebula	20.000	Hitomi		+						
Neck	125.000	Ayane								
Nene	45.000	Leifang								
Nereis	10.000	Ayane								+
Nightingale	10.000	Leifang								+
Nixie	65.000	Ayane		+	+					
Norma	70.000	Hitomi					+			
Nova	5.000	Hitomi							+	
Nymph	5.000	Ayane								
Obsidian	115.000	Christie								
Olive	5.000	Kasumi								
Onyx	220.000	Christie								
Opal	90.000	Christie	-			-		-		
Oreas	10.000	Ayane								
Oriole	600.000	Leifang	--	--	--	--	--		--	--
Orthoclase	125.000	Christie								
Panache	10.000	Helena								
Pansy	20.000	Kasumi						+		
Papagena	10.000	Helena		+						
Paradise	10.000	Leifang								
Parrot	10.000	Leifang							+	
Pearl	220.000	Christie			+					
Pegasus	370.000	Hitomi	-	--	-		-	-	-	

BADEANZÜGE

Badeanzug	Preis	Wer?	Ayane	Christie	Helena	Hitomi	Kasumi	Leifang	Lisa	Tina
Penguin	370.000	Leifang	-	+		-	-			
Peony	20.000	Kasumi								
Peridot	275.000	Christie	-		-	--	--	-	-	
Perseus	70.000	Hitomi						+		
Pictor	30.000	Hitomi								
Pigeon	30.000	Leifang								
Pink	370.000	Kasumi	-	--	--	-		-	--	--
Pipit	125.000	Leifang					+			
Pipit (skirt)	500.000	Leifang		-			+			
Pixie	370.000	Ayane		-	-	--	--	--	-	-
Pleiades	120.000	Tina								
Pleyone	280.000	Tina								
Pollux	25.000	Tina	+							
Polonaise	20.000	Helena					+			
Presepe	20.000	Tina		+						
Procyon	25.000	Tina					+			
Puppy	30.000	Hitomi					+			
Pyxis	125.000	Hitomi			+					
Ratri	600.000	Lisa	--	-	--	--	--	--		--
Raven	30.000	Leifang		+						
Regulus	25.000	Tina								
Reticulum	220.000	Hitomi		-	-				-	-
Rigel	500.000	Tina	--	--	-	--	--	--	--	
Roane	475.000	Ayane		--	--	-		-	--	--
Robin	5.000	Leifang								
Rose	20.000	Kasumi								
Rosefinch	50.000	Leifang							+	
Rousalka	30.000	Ayane			+					
Ruby	125.000	Christie							+	
Sagittarius	20.000	Hitomi								
Salamander	50.000	Ayane								
Salty Dog	270.000	Helena								
Salvia	310.000	Kasumi			-			-		-
Sapphire	330.000	Christie	-			-	-	-	--	-
Sasanqua	370.000	Kasumi	-	--	-	-		-	--	--
Sati	20.000	Lisa						+		
Scorpion	275.000	Hitomi					-			
Sea Gull	5.000	Leifang								+
Selene	45.000	Lisa		+						
Selky	270.000	Ayane								
Serpent	220.000	Hitomi			-			-		
Shandy	20.000	Helena								
Sheraton	10.000	Tina								
Shooting Star	5.000	Hitomi								
Shylph	80.000	Ayane								
Sidecar	125.000	Helena		+						
Singapore Sling	10.000	Helena								
Sirius	10.000	Tina		-						
Skylark	5.000	Leifang								
Sophia	170.000	Lisa				-	-			
Southern Cross	5.000	Hitomi								
Sparrow	125.000	Leifang								
Sparrow (skirt)	500.000	Leifang		-						
Spica	225.000	Tina								
Spinel	170.000	Christie					+			
Spriggan	370.000	Ayane		-		--	--	--	-	-
Spritzer	125.000	Helena								+
Summer Time	125.000	Helena								
Swallow	75.000	Leifang	+							
Swan	10.000	Leifang			+					
Sweet Pea	220.000	Kasumi								
Swift	30.000	Leifang								+
Taurus	170.000	Hitomi								
Taygeta	170.000	Tina	-	-	--	--	--	--	-	
Tequila Sunrise	350.000	Helena		+						
Thaleia	10.000	Lisa								
Thuban	175.000	Tina	+							
Tiamat	375.000	Lisa	--	--	--	--	--	--		--
Topaz	115.000	Christie								
Trivia	10.000	Lisa								
Tulip	5.000	Kasumi		+						
Turquoise	375.000	Christie			-	--	--	-	-	
Undine	50.000	Ayane				+				
Unicorn	30.000	Hitomi		-					+	
Usas	600.000	Lisa	--	--	--	--	--	--		--
Vega	20.000	Tina								
Venus	1.000.000	Lisa	--	--	--	--	--	--		--
Victoria	170.000	Lisa			-	-	-			+
Virgo	5.000	Hitomi					+			
Viridine	275.000	Christie	-		-	--	--	-	-	
Whale	370.000	Hitomi	-	--	--		-	-	-	+
Wilde Frau	370.000	Ayane		-	-	--	--			-
Woodpecker	30.000	Leifang		-					+	
Zodiac	170.000	Hitomi								



XB Christies leckeren 'Diamond'-Fummel gibt's nur exklusiv von Zack.

Unikate

Die speziellen Outfits der Spielerinnen

304 Badeanzüge dürft Ihr im Shop kaufen, aber jedes Mädel hat noch drei eigene Textilien: Diese könnt Ihr weder selbst erstehen noch verschenken oder gar wegschmeißen. Zu erhalten sind sie nur während des Urlaubs als Geschenk von Zack – wer lange genug zockt, bekommt sie irgendwann automatisch.

Spielerin	Badeanzüge
Ayane	Mermaid, Raccoon, Siren
Christie	Diamond, Panther, Pyrope
Helena	Champs-Elysees, Maragrita, White Cat
Hitomi	Bear, Cassiopeia, Orion
Kasumi	Gentian, Jasmine, Rabbit
Leifang	Panda, Peacock, Phoenix
Lisa	Arthemis, Leopard, Nike
Tina	Black Cat, Canopus, Polaris

MANISCHER MOMENT!


Männer vom Fach: Olli (links) und Weißrücken Colin (rechts) entsorgen Müll.

Er hat gigantische Ausmaße, stinkt bestialisch und ist hartnäckiger als jeder "Resident Evil"-Obermotz: Vierteljährlich tritt die MAN!AC-Redaktion furchtlos ihrem selbstverursachten Müllberg entgegen. So wurde auch diese Ausgabe von einem Recycling-Tag überschattet: Nachdem sämtliche Büros von Plastikflaschen, Pappkartons, Chips-Tüten, "Army Men"-Spielen und sonstigem Abfall befreit waren, ging's ans fleißige Sortieren des Unrats. Traditionell fördert unsere umweltbewusste Wertstofftrennung immer wieder interessante bis bizarre Dinge zu Tage: Egal ob Verpackungen ungenießbarer Fertigprodukte, Erotik-Poster mit freizügigen Bikini-Motiven oder originalverpackte Konsolen (Scherz!) – das MAN!AC-Sammelsurium belegt die Theorie: 'Willst Du einen Mensch kennenlernen, schau Dir seinen Müll an!'

Es war einmal...



MAN!AC VOR 5 JAHREN

Fünf Jahre alt, und doch so aktuell: Mit "1080° Snowboarding", "Tenchu", "Panzer Dragoon Saga", "Dead or Alive" und "Need for Speed 3" enthält MAN!AC 05/98 gleich fünf Tests zu Titeln, deren Fortsetzungen noch heute für Furore sorgen. Die spielerischen Ursprünge von Sonys Cambridge-Studio ("Primal") konnte man dagegen im "Medievil"-Preview nachlesen. Den Höhepunkt bildet jedoch der riesige Bericht von der ehemals immens bedeutenden Tokyo Game Show. Dumm nur, dass Japan-Spezi Winnie versehentlich auf der "Tokyo Toy Show" landete, wo er mit obskurem Nippon-Kinderkram konfrontiert wurde. Verlagsleiter Martin vergnügte sich indes (laut eigener 'Top 3') mit "Steuererklärung 97".

ANZEIGEN-GALERIE

WERBEBOTSCHAFTEN, DIE UNS AUFFIELEN



Doch nicht so glied(er)los wie angenommen: Ubi Softs Knuddelnase Rayman sorgt in dieser US-Reklame für Staunen auf der Herrentoilette. Dass nicht nur das zielsichere Auftreten des Hüpfhelden seine Pissoir-Nebenbuhler überrascht, deutet der Text an: "Keine Arme, keine Beine, riesige Features".

NEXT TIME

6/2003

erscheint am 2. Mai

Die Zeit der Fortsetzungen ist gekommen: Nintendos Abenteuer-Knabe Link muss in seinem Cube-Debüt **Legend of Zelda: The Windwaker** (Bild) beweisen, dass er trotz oder gerade wegen der Cel-Shade-Optik nichts von seinem Charme verloren hat. Rabiater geht's bei den Import-Tests zum langersehnten Prügelhammer **Soul Calibur 2** und Capcoms Zukunftsballerei **P.N. 03** zu. Wer sich stattdessen lieber auf der PS2 gruseln möchte, freut sich auf die finale PAL-Fassung von **Silent Hill 3** sowie den Schocker **Clock Tower 3** – die MAN!AC-Redaktion zittert jedenfalls schon. Fernab dieses Horrors für Solo-Spieler, nehmen wir **Sonys Online-Hardware** samt aller verfügbarer Titel unter die Lupe – lohnt der happige Anschaffungspreis? Beim Besuch der **XIII**-Entwickler werfen wir zudem nochmals einen ausführlichen Blick auf alle drei 128-Bit-Versionen der Comic-Ballerei. Und dann wären da noch die Tests zu **Zone of the Enders 2** und (Glück auf!) **Tomb Raider: Angel of Darkness**.



IMPRESSUM

Chefredakteur: Oliver Schultes (os), viSdP
Leitender Redakteur: Colin Gäbel (cg)
Redaktion: Ulrich Steppberger (us), Thorsten Küchler (tk) • Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Max Wildgruber (mw), Frank Michaelis (fm)

Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)
Redaktion: Fax 08233/7401-17, info@maniac.de
Internet: www.maniac.de
Tipps & Tricks: 0190/88241228 (1,86 €/Min)
Abo-Service: 089/85709227
E-Mail: maniac@pan-adress.de

Nachbestell- & Abo-Service
Für Nachbestellungen und Abo bitte die Coupons auf Seite 35 verwenden.

Layout: Andrea Danzer, Wolfgang Müller
Titelmotiv: "Fable" © Big Blue Box
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky
Telefon (0 40) 52 37 196

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/319061-0, Fax -113
Druck: Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V.



INSERENTEN











